číslo 49 ■ leden 1998 ■ ročník 5. ■ cena 60 Kč / 75 Sk ■ cena s CD 150 Kč / 170 Sk

score®

časopis počítačových her



z rubrik

Rozhovor s T. Pratchettem ■ Doom, Quake a spol. ■

z recenzí

Wing Commander: Prophecy ■ F22 ADF ■ Sub Culture ■ Spellcross ■ Actua Soccer 2 ■ Tomb Raider 2 ■ Lords of Magic

hit čísla

Quake II

SCORE CD

Actua Soccer 2 ■ Golgotha ■ TOCA ■ Links LS '98 ■ Sonic 3D Blast ■ Virtua Squad 2

předplatné

předplatné 12 čísel bez CD
670 Kč

předplatné 12 čísel s CD
1650 Kč

předplatné 6 čísel bez CD
340 Kč

předplatné 6 čísel s CD
830 Kč

Chcete-li si **předplatit SCORE,** stačí poukázat patřičnou sumu složenkou typu "A" na jednu z níže uvedených adres, přičemž jako variabilní symbol uveďte, od jakého čísla chcete SCORE dostávat.

Číslo účtu: 1366-661/2700, CABV Praha 1
Konstantní symbol: 379
Převodová pošta nebo VAKUS: 22507, VAKUS Praha 5

Adresa – Česká republika:
SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6

Adresy – Slovenská republika:
SCORE - PŘEDPLATNÉ, KON TIKI, Hlavná 68, Košice
LUBOX TRADE, Lazaretská 34, Bratislava

Chcete-li získat další informace, volejte (v Čechách) tel. (02) 2431-3690, (na Slovensku) KON TIKI tel. (095) 622-8435, LUBOX (07) 367-885.

Starší čísla SCORE si můžete objednat dvěma způsoby:

1) Zaplaťte SCORE předem a my Vám je pošleme jako balík. K výsledné ceně připočítejte **45 Kč** za poštovné a balné a částku zaplaťte složenkou na adresu vydavatelství. Do "zprávy pro příjemce" napište, jaká čísla si objednáváte.

2) Pokud nám nechcete svěřit své peníze, můžete použít i starý způsob. Na obyčejný korespondenční lístek napište, jaká starší čísla si chcete objednat (min. 3ks). Lístek pošlete na adresu vydavatelství. Zboží Vám bude zasláno na dobírku, počítejte však s tím, že při dodání zaplatíte za poštovné a balné přibližně **67 Kč.**

Pište na adresu:
SCORE - STARÁ ČÍSLA, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6

Vyprodaná čísla: 2, 5, 8, 11

stará čísla

Padesátka na krku

Doufáme, že toto SCORE bude jedním z příjemných dárků, které tento rok naleznete pod vánočním stromečkem. Čeká v něm na vás velké množství opravdu skvělých her, v čele s dlouho očekávaným Quake II, kterému jsme věnovali čtyřstranu a přidali ještě další pojednání týkající se problematiky 3D akčních her. I v budoucnu chceme v tomto trendu pokračovat a budeme vám na dlouho očekávané a významné projekty přinášet hutné a dlouhé recenze.

Snažíme se dělat časopis podle vašich představ a k tomu potřebujeme znát vaše názory. Ty se dozvídáme jak z vašich dopisů, tak i ze setkání s vámi. Poslední takové setkání se konalo 6. prosince v kině Evald a myslím, že debata to byla docela příjemná a zajímavá. Další takové setkání se bude konat 31. ledna v přízemí Bontonlandu na Václavském náměstí v Praze. Doufáme, že dorazíte v hojném počtu.

Ohlasy na SCORE CD jsou více jak příznivé, objevilo se minimum uživatelů, kteří s ním měli jakékoli problémy, více o nich naleznete v rubrice dopisy. I plakát se vám líbil, ale nemůžeme vám slíbit, že bude v každém čísle. Míníme ho zařazovat pouze občas, budeme-li mít nějaký zajímavý obrázek, a taktéž je to otázka peněz, protože termínem plakát myslíme něco přeci jen většího a kvalitnějšího, než je běžná papírová dvoustránka.

Takže SCORE 49 je za námi a čeká nás SCORE další. Ale, ale - další SCORE je kulaťoučká padesátka, první významné výročí v dějinách našeho časopisu! Buďte si jistí, že pro vás určitě něco vymyslíme.

Těšte se!

Karel Papík, šéfredaktor

Karel Papík

obsah

49

QUAKE II

Text: Honza Modrák

Když mezi nás přišel Quake, skládalo se jeho demo z krátkého textového souboru. U Quaka II už je to vcelku slušná renderovaná animačka, což napovídá také o tom, že i hra jednoho hráče bude zajímavá. Super udělané zbraně, postavy, interiéry, exteriéry. A co multiplayer? Radši se ani neptejte.

WING COMMANDER: PROPHECY

Text: Honza Chlebek

Každé pokračování této velkolepé ságy přinese něco nového do světa her. Stejně je tomu i u tohoto dílu, který přináší zatím nejlepší vesmírnou podívanou na PC, hlavně díky akceleračním schopnostem dnešních 3D karet.

F22 ADF

Text: Michal Rybka

Kdysi jsme všichni jásali nad dnes už legendárním Retálem, čili F29 - Retaliatorem. Ten samý tým vytvořil zatím asi nejlepší simulátor letadla pod Sluncem, pokračování TFX. O tom, že toho nedosáhli jen dobrým enginem a vychytaným uživatelským rozhraním, vás přesvědčí Michal ve své recenzi.

SUB CULTURE

Text: Ondřej Malý

Představte si malou ponorčičku uprostřed moře, proti které je nedopalek cigarety gigantická věc. Představte si malého chudáčka, kterému prázdná plechovka právě zničila celý příbytek a musí začínat úplně odznova. Představte si malý národek, žijící uprostřed moře. A právě to je Sub Culture.

ENCARTA 98 DELUXE

Text: Ondřej Malý

Je jedna věc, kterou umí Microsoft jako nikdo jiný. Tou věcí jsou encyklopedie všeho druhu a u takového titulu, jakým atlas světa bezpochyby je, zaplesá srdce i toho nejzarytějšího antiMicrosofťáka, kterému za trest padají Windows stokrát denně. Ondra Malý vám o tom poví více ve své recenzi.

score

Vydává: Art Consulting, s.r.o.

Šéfredaktor: Karel Papík, *Papik@score.cz*

Redakce: *redakce@score.cz*
Lukáš Erben
Svatopluk Švec
Václav Provazník
Jan Modrák

Stálí spolupracovníci: Jakub Červinka
Andrej Anastasov
Farid D. Starman
Ondřej Malý
Jindřich Rohlík
Marek Dobeš
Oldřich Hejtmánek
Pavel Mondschein
Chalid Himmat
Petr Chlumský
Štěpán Kopřiva
Bob Koutský
Tomáš Mrkvička
Jiří Pavlovský
Michal Rybka
Petr Slováček
Leoš Troníček
Honza Chlebek
Tomáš Varoščák

Design: Tomáš Adamec

Grafická úprava a sazba: GODS s.r.o.
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Design SCORE CD: Signum

Jazyková úprava: Kateřina Švejdová

Osvit: AMOS spol. s r.o.

Adresa redakce: SCORE
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: (02) 2431-5570
fax: (02) 2431-3691

SCORE on-line: http://www.score.cz

E-mail: dopisy@score.cz

Tisk: Česká Typografie

Náklad: 55 770 výtisků
z toho s CD: 23 430 výtisků

Inzertní oddělení: Jana Rambousková
tel. (02) 2431-3690

Čtenářská inzerce: Jana Šteflová
tel.: (02) 2431-5570

Distribuce: tel.: (02) 2431-3690

Distribuce pro SR: KON TIKI
LUBOX
PNS Bratislava

Cena výtisku: 60 Kč / 75 Sk

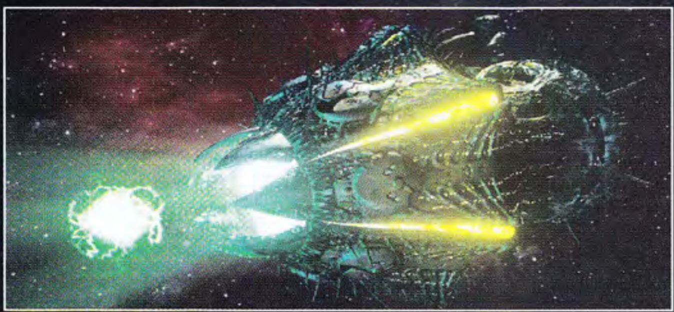
Cena výtisku s CD: 150 Kč / 170 Sk

ISSN 1210-7522
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha pod č. j. 1386 ze dne 20. 6. 1994
Podavanie novinových zásiliek povolené Východoslovenským riaditeľstvom pôšt Košice č. j. 518-OPČ-1995 zo dňa 14. 2. 1995 pre firmu KON TIKI Košice.

co jsme pro vás přichystali

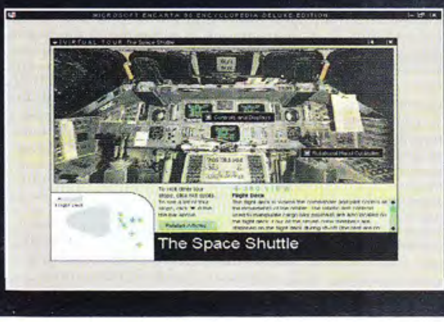
Lednové číslo jsme dodělávali vyloženě s nožem za zády, protože bude vycházet o něco dříve, než obvykle. Nese se v duchu simulací všeho druhu, což dokazuje už obálka. Začneme hrou čísla, tedy simulátorem zabíjení. Ano, je to recenze na *Quake II* od Quake experta a nového redaktora SCORE, Honzy „Bludra" Modráka, kterého tímto vítáme do řad Skořecích bojovníků. Honza navíc přidal malé ohlédnutí za celou ságou tohoto rodu, pocházejícího z id Softu, které následuje hned za recenzí. Pokračujeme vesmírným simulátorem *Wing Commander: Prophecy*, dalším etalonem kvality v počítačových hrách. Dále jsou tu dva simulátory dnes velmi populárního *F22*, od Nova Logic a DID, kde druhý jmenovaný je vlastně *TFX-3*. Dále na vás čeká spousta dalších věcí, třeba X-files nebo Encarta, ale o tom až někdy příště, lépe řečeno za chvilku v tomto čísle.

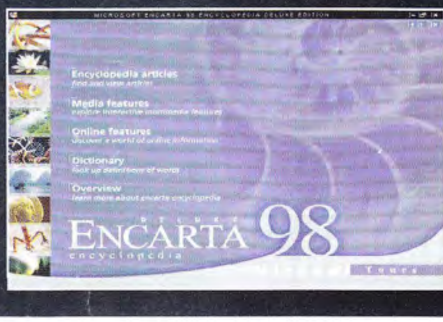


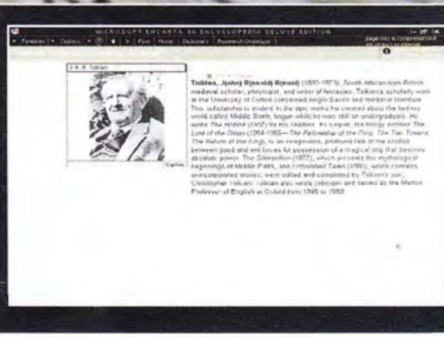











score cd 49

dema .. novinky .. patche .. cheaty

dema

Jméno dema	Publikuje	Délka (MB)	Typ hry
Actua Soccer II	Gremlin	80,00	Sport
Catz 2	PF.Magic	4,00	Other
Cobra Gunship	Elysium Digital	6,00	Action
Dark Angael	Vicarious Visions	17,00	Action
Dogday	Ocean	22,00	Adventure
Dogz 2	PF.Magic	4,00	Other
Dreams: To Reality	Cryo	56,00	Adventure
F/A 18 Korea	Graphic Simulations	10,00	Flight
Fantasy Quake		28,00	3D action
Golgotha	Crack Dot Com	10,00	Action
GrandSlam Baseball		8,00	Sport
Hercules	Disney	4,00	Action
Kick Off 98	Anco	50,00	Sport
Legal Crime	Byte Enchanters	10,00	Strategy
Links LS 98	Access Software	28,00	Golf
Madden 98	EA/Sports	20,00	Sport
ManX TT Superbike	SEGA	10,00	Racing
NBA Action	Sega	9,00	Sport
NBA Live 97	EA Sports	26,00	Sport
Puma World Football '98	Ubi Soft	13,00	Sport
Sonic 3D Blast	Sega	3,00	Action
TOCA: Touring Car Champ.	Codemasters	9,00	Racing
Virtua Squad 2	SEGA	7,00	Action
Youngblood	GT Interactive	11,00	Action

shareware

Jméno	Soubor
Operation Just Because	0jb14.zip
500 Card Games	500win23.zip
A1 Collex	a1collex.zip
Amazeing	amaze523.zip
ATR	atr-2.zip
A-Tris	atris10.zip
Awale	awale.zip
BlackBoard Ball Jump	bbjump14.zip
Board Warfare	bw20.exe
Danis	danis.zip
Greedy - Pacman	e_greedy.zip
Fracinst	fracinst.exe
Fun-Win	fun_win.zip
Ultimate Gin	gin13.zip
Gubble 2 (Alpha)	gubb2.exe
Hubie! 1.2	hubie_12.zip
Terra	iterra.exe
Jouster	joust40.zip
The Secret Of The Lost Statue	loststat.zip
Mole	mole.exe
Emperor of the Fading Suns: NOVA	nova1_0.zip
CRT (telnet terminal)	ntcrt20c.exe
RussPack	russpack.exe
Scopa (Italian Card Game)	scopa952.zip
Space Estate	sestate.zip
Magic the Gathering: Spells of the Ancients	sotav215.zip
The Wheel of Sparta	sparta.exe
Swing	swing04e.zip
Combat Tanks	tank.zip
TZ - Minigolf 2	tzgolf2.zip
Wanton Destruction (add-on to Shadow Warrior)	wdteaser.exe

Kelt 13

Kelt 12 bohužel obsahoval malý virusek Burglar. Přestože se jedná o neškodný, absolutně nedestruktivní vir a jediné, co dělá, je to, že se občas přikopíruje k některému DOSovému souboru, redakce Keltu prosí své čtenáře o odpuštění. Už se to nestane.

úvodem

Když jsme posílali SCORE 48 do výrobny, trnuli jsme nad tím, kolik z vás se bude hlásit s problémy s novým enginem. Samozřejmě, že jsme ho testovali, kde se dalo, ale každý z vás jistě ví, že když se dělá něco nového, vždy se nějaká ta muška najde. A světe zboř se, stalo se nevídané. Pokud pomineme několik problémů s reinstalací DirectX, nenašla se na novém enginu ani jedna chybička, což nás i programátory od Signumu hrozně těší. Tentokrát přibyly i animace, včetně té úvodní, a tak doufáme, že se vám bude celkově nové SCORE CD líbit ještě více, postupně si na nový engine zvyknete a za měsíc, dva už se na něj budete koukat jako na samozřejmost, stejně tak jako tomu bylo s novým layoutem vašeho časopisu, časopisu SCORE. A o to nám od začátku šlo.

čity

Jméno	Soubor
Twisted Metal 2	2k-tm2tr.zip
Ignition	2kigntrn.zip
Jungle Book	2kjuntrn.zip
Moto Racer	8track.zip
Rocketz	blh-rztr.zip
Broken Sword 2 (UHS)	bswr2uhs.zip
Zork (UHS)	bzorkuhs.zip
Cheat Pack 9	chtpck09.zip
Constructor	cncheat.zip
Frogger	2kfrogtr.zip
Montezuma's Return	2k-montr.zip
Virtua Cop 2	2k-vc2tr.zip
Bedlam	bedl2-gw.zip
Cheat O'Matic	com-2.zip
Constructor	concheat.zip
Dark Earth	decheat.zip
Dirty Little Helper	dlh40oct.zip
Grand Theft Auto	ers-gta.zip
Fallout	falche10.zip
Fallout	fallhex.zip
Fallout	fallchar.zip
Fallout (UGE)	falluge.zip
Gallapagos	gallap.zip
GT 97	gt97sgc.zip
Grand Theft Auto	gtamiss.zip
Incubation Editor	incubed.zip
Incubation - Cheater	incheat.zip
Incubation - Save Games	k0sv1-30.zip
Lands of Lore 2 (UHS)	lol2uhs.zip
7th Legion	me7thleg.zip
Need for Speed 2	nfs2sebc.zip
Need for Speed 2: Track Editor	nfs2ted.zip
Pete Sampras Tennis 97	pete97.zip
Panzer General 2	pg2_csv1.zip
Fallout	slot01.zip
Pax Imperia II	specdata.zip
Moto Racer	superbik.zip
Tekwar	tekwtrn.zip
Tomb Raider 2	tr2sge.zip
Resident Evil	ucfresev.zip
Uprising (UGE)	uprisuge.zip
Totall Annihilation (file grabber)	writhpi.zip

novinky

Jméno
Air Warrior III
Liberation Day
X-COM: Interceptor
X-Wing v TIE Fighter: Balance of Power
Žoldnéř

patche

Jméno	Soubor	Délka
Great Battles of Alexander	alex_p11.zip	1020940
Achtung Spitfire	asp113.zip	199387
Battlecruiser 3000	bc3k3dfx.zip	645651
Battlecruiser 3000	bc3kd7.zip	408418
Battlecruiser 3000	bc3kd7a.zip	34426
Battleground: Waterloo	bgw113s.zip	363422
Carmaggedon (Voodoo)	carv24row.zip	660758
Chasm: The Rift	chasm103.zip	232030
Chessmaster 5500	cm5500p1.zip	249617
Civil War General	cwg23111.zip	1132367
Civil War General	cwg29511.zip	1503853
Dark Angael	da_v11.zip	462253
Demonworld	dewo112.zip	1236652
Dark Reign	drv1_1.zip	1647998
Emperor of the Fading Suns	efs_p130.zip	419268
East Front	ef_102.zip	1347586
East Front	ef_102s.zip	68581
Fallout	fallup1d.zip	659033
Fallout	fallup1w.zip	568783
Football PRO 98	fb98b102.zip	1251056
Football PRO 98	fb98_102.zip	1265379
Galapagos	gal1leng.zip	381965
GL-Quake	glq1022.zip	331524
GL-Quake	glq1114.zip	342848
Hardball 5	hb5lp.zip	561164
History of the World	hotw102.zip	745389
Indy Car Racing 2	icr2_v2k.zip	606888
iF-22	if22p33.zip	1616629
Imperialism	impism11.zip	445465
Incubation	inc_102e.zip	466936
Legal Crime	lcrime04.zip	1229503
Legal Crime	lcrime05.zip	1270826
LedWars	led_p1.zip	249871
LedWars	led_p2.zip	222179
Napoleon in Russia	nir102uk.zip	364632
Outpost 2	op2updt.zip	383255
Over the Reich	otr113.zip	202342
Phantas 2	p2fix.zip	277022
Pandemonium (3Dfx)	pan3fix.zip	825
Panzer General 2	pg2_01.zip	1680462
POD	pod_rush.zip	2549124
Postal	postal1.zip	455618
Prelude to Waterloo	ptw102uk.zip	462793
Riven	riven101.zip	1003082
Sid Meier's Gettysburg	smgpatch.zip	429064
Sid Meier's Gettysburg	smg_pat2.zip	453785
SU 27	su27_sce.zip	726240
Swiv 3D	swiv_d3d.zip	869049
Total Annihilation	ta10_11.zip	597816
Total Annihilation	ta10_121.zip	975655
Total Annihilation	ta112_11.zip	317013
Total Annihilation	ta11_121.zip	936025
Total Annihilation	tatzip.exe	1131520
Tomb Raider	tombpvr2.zip	1098266
Total Soccer	tssw098.zip	1298000
Uprising	uppatch.zip	1142014
Verite HeXen II	vh2b3.zip	364074
Verite HeXen II	vh2b4.zip	364728
Verite HeXen II	vh2b5.zip	347080
Verite HeXen II	vh2b5r2.zip	344854
Cquake	vq108b1.zip	265774
Warlords 3	w3ukv101.zip	1258374
WarHeads	war100f2.zip	308379
X-COM 3: Česky	xcom3cz.exe	74812
X-Wing vs. TIE Fighter	xvt_3dfx.zip	1531973
Yoda Stories	yopatch6.zip	1190104
Sid Meier's Gettysburg	smgart.zip	1248611
Achtung Spitfire	asp114.zip	218173
Chasm: The Rift	chasm104.zip	232085
G-Police	cyrixfix.zip	650708
East Front	ef_103.zip	1852059
East Front	ef_103s.zip	572882
F1 Manager Pro	f1mp101d.zip	885801
F1 Manager Pro	f1mp101w.zip	1019221
FPS: Football Pro '98	fb98104b.zip	1199100
Ignition	ign_3dfx.zip	342267
Madden 98	madd9811.zip	2447094
Panzer General 2	pg2uk_01.zip	1296632
Panzer General 3D	pg3d_01.zip	1327054
Riven	riven102.zip	1003413

a mnoho dalších

návody

Jméno	Soubor
Beyond Time	beyontso.txt
Blood Omen: Legacy of Kain	bloodoso.txt
Dark Angael	darkanso.txt
Dark Earth	darkeaso.txt
Dementia	dementso.txt
Extreme Asault - Secret Areas	extreaso.txt
Fallout #1	falloso2.txt
Fallout #2	fallouso.txt
Fighting Force	fightfso.txt
Gateway to Savage Frontier	gtsfso.txt
Isle of the Dead	isledeso.txt
Lands of Lore 2	lol2so2.txt
Marble Drop	marbdrso.txt
Mindshadow	mindshso.txt
Monkey island 3	mi3so.txt
Netstorm	netstoso.txt
Oddworld	oddworso.txt
Quest for the Orb	qfortoso.txt
Realm of Arkania 1	roa1so.txt
Return of the Phantom	retofpso.txt
Riven #1	rivenso.txt
Riven #2	riveso.txt
Secret Mission	secremso.txt
Temujin	temujiso.txt
Temujin	temujso2.txt
Terminator: Future Shock	tfsso.txt
The Curse of Monkey Island	mi3so2.txt
The Sacred Mirror of Kofun	tsmokso.txt
Tomb Raider 2	tr2so.txt
Total Annihilation	totalaso.txt
Vegeance of Excalibur	vengeaso.txt
Versailles	versaiso.txt
Wipeout 2097	wipexlso.txt
Zork: Grand Inquizitor	zorkgiso.tx

DOOM, Quake a spol.

Jméno	Soubor
DOOM	
Demos	
d1l-jrh.zip	„devět úrovní na Ultra Violence pod „"par"„ v Doomu na jeden zátah"
d1s-sw.zip	kompletní Doom v Nightmare na jeden zátah (rozděleno na epizody)
d2l-jrh.zip	„devět úrovní na ultra Violence pod „"par"„ v Doomu 2 na jeden zátah"
d2s-aak.zip	kompletní Doom 2 v Nightmare na jeden zátah
e1m3nm.zip	e1m3 z Doomu na obtížnost Nightmare
Dmatch	
caustic.zip	perfektní mapa do Doomu pro deathmatch
vortpak.zip	mapa do Doomu pro deathmatch
wooden.zip	mapa do Doomu pro deathmatch
Single	
alientc1.zip	úprava Alien do Dooma, nová grafika, zvuky, monstra i vše ostatní, první ze tří částí
alientc2.zip	druhá ze tří částí
alientc3.zip	třetí ze tří částí
cygnus20.zip	14 úrovní do Doomu 2
inva_19.zip	36 nových úrovní, nová hudba, monstra a grafika do Doomu
relive.zip	devět úrovní do Doomu 2
requiem.zip	32 nových misí do Doomu 2 včetně nové hudby a textur
QUAKE	
qs4.zip	Quake-fotbal, 4. betaverze
reaprb81.zip	automatický deathmtchový protivník ReapeBot, poslední verze
Demos	
e1m1_118.zip	excelentní výkon, proběhnutí první úrovně na 100% všeho za 1:18
op_bays.zip	hrané demo s dějem a zápletkou
qdq_1635.zip	celý Quake přehraný za 16:35
Dmatch	
death32a.zip	spojení klasických map DM2, DM4 a DM6 do jednoho, vhodná pro více hráčů (min. 8)
vanguard.zip	malá deathmatch mapa do Quaka, vhodná pro 2-4 hráče
Single	
anaconda.zip	level pro jednoho hráče na motivy filmu Anaconda
bbelief.zip	excelentní kompilace úrovní pro Quaka na úrovni originálů, výtečné
doom2_01.zip	remake map01 z Doomu s originálními texturami, v GLvypadá nádherně
village.zip	single player do Quaka, skvělá architektura

Black Dahlia

Nevěříte, že může mít Wotan něco společného s Hitlerem?

I když byste možná očekávali odpověď na výše uvedenou otázku co nejdříve, trochu vás zklamu. Všechno má svůj čas.

CHAPTER 1 - THE STORY

Pokud je něco stěžejní částí adventury, pak je to bez diskuse příběh a jeho zpracování. Grafika a zvuky jsou přeci jen trochu vedlejší. Vzpomeňte si, jak jste kdysi hráli různé *Monkey Islandy* v šestnácti barvách a stejně jste se skvěle bavili.

Take 2 pro milovníky adventúr chystá skutečný bonbónek. Připravovaná hra *Black Dahlia* je po stránce příběhu zatím nejmonstróznějším dílem svého druhu. Proč? Spojuje totiž do zajímavého celku tři odlišné příběhy, které se skutečně staly.

Cleveland 1935-38. Amerika je doslova šokována sérií dvanácti brutálních vražd, které jsou s největší pravděpodobností dílem jednoho člověka. Tzv. Torso Killer, první novodobý sériový vrah Spojený států, jindy také přezdívaný Šílený řezník, odvádí svou práci opravdu precizně. Všechna těla mají oddělenou hlavu a končetiny, v některých případech jsou ještě přeseknuta ve dví, zabalena do novinového papíru, zbavena vnitřních orgánů a krve a pohozena poblíž skládky Kingsbury Run. Do vyšetřování se okamžitě pouští stovky lidí, mezi nimiž figurují nejslavnější jména jako např. „Nedotknutelný" Eliot Ness. Všichni rychle dávají dohromady fakta a z vyšetřování brzy vyplývá, že vrahem je velký silný muž s chirurgickými znalostmi bydlící blízko míst nálezu a netrpící nejspíš žádnou mentální poruchou. Přesto přese všechno však případ nebyl dodnes vyřešen a je zahalen mnoha tajemstvími a dohady.

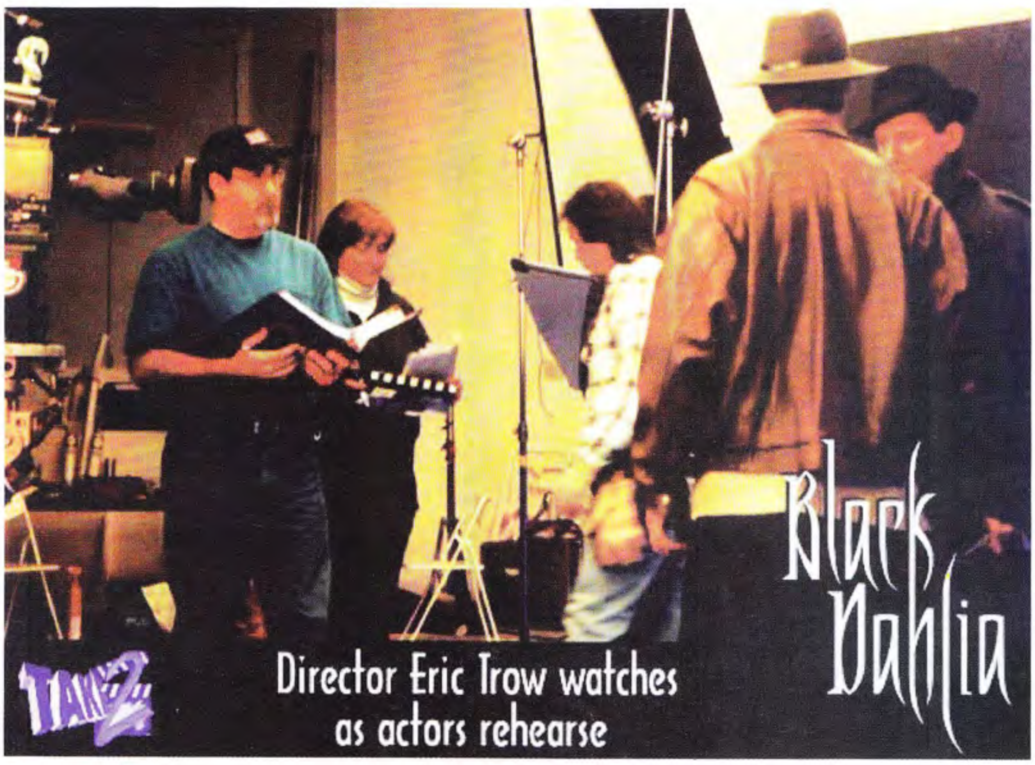


1941. V Evropě se pod Hitlerovu moc dostává Francie. Je jasné, že chaos, který vyvolali jeho zvědové mezi civilním obyvatelstvem, napomohl snadnému vítězství. V Americe, která by se po pádu Anglie stala poslední západní baštou protihitlerovské aliance, je vytvořena z podnětu Edgara Hoovera speciální organizace COI zabývající se odhalováním především nacistických kontaktů v USA. Pod její pravomoci však spadá i kontrola nejrůznějších kultů a sekt. Jednou z nich je i organizace založená Heinrichem Himlerem, vyznávající černou magii, rituály, ztotožňující Hitlera s Landulphem II, nejmocnějším černým mágem a tyranem vládnoucím v devátém století. Dále se v jejich víře objevují zmínky o Wotanovi, nejvyšší bytosti, swastické heraldice, Artušovi a kulatém stolu, třech objektech moci, z nichž jeden ukrývá duši Černé Dahlie a spousta dalších věcí, jejichž smysl mi, jakožto racionálně uvažujícímu člověku, silně uniká.









Director Eric Trow watches as actors rehearse



Los Angeles 15. 1. 1947. V Hollywoodu bylo objeveno tělo dvaadvacetileté umělkyně Elizabeth Short. Její kariéra neměla dlouhého trvání a za několik let snažení se snažila prosadit v barech a nočních klubech. Bez úspěchu. Naopak po smrti svých dvou snoubenců na frontě propadla alkoholu a živila se i prostitucí. Známé jsou její extravagantní aféry např. s mladou Marylin Monroe. Její zohavené tělo

přeříznuté na dvě části, zbavené hlavy, několikrát posmrtně znásilněné a s trsy trávy v pochvě bylo okamžitě podrobeno důkladné analýze, ta však nic nedokázala. Podobné znaky s předchozími vraždami v Clevelandu a v jiných státech ukazovaly na další dílo Torso Killera. Potvrdit ani vyvrátit tuto teorii se však nepodařilo a vražda Elizabeth Short, která byla pro svou lásku k černé barvě přezdívána Černá Dahlia, zůstala dodnes nevyjasněna. Splnil se jí však její životní sen. Stala se slavnou. Stálo to však za to?

Uf. Vyčerpávající, ale pravdivé. A co z toho všeho si bere hra *Black Dahlia*? Prakticky všechno. Vstupujete do hry v roli agenta COI a máte vyšetřit původ dopisu zaslaného bohatému průmyslníkovi německého původu obsahující pozvání do organizace Thule, jejíž spojení s nacistickým Německem je od počátku zcela evidentní. K této záhadě se přidává i vyšetřování vražd zatím sedmi nalezených obětí Clevelandského řezníka a nitka spojující vašeho předchůdce v tomto úřadu a podivný kult vyznavačů jakýchsi pohanských bohů. Jak se příběh bude vyvíjet, ukáže až hra samotná, neboť na fragmentu prvního CD, které máme k dispozici, se nic podstatného neděje, přesto však preciznost, s jakou autoři spojili tři velice zajímavé příběhy, je unikátní a nabízených osmdesát lokací na dvou kontinentech, tři hodiny videosekvencí, pětileté trvání děje, přes sedmdesát logických hádanek a několik těžkých akčních sekcí by mohlo cosi napovědět. Kdo by si přeci dával takovou práci s trapným příběhem?

CHAPTER 2 - THE GAME

V celkem velmi dlouhé první části věnované příběhu jsem vás seznámil s nejdůležitější složkou připravované detektivní adventure od Take 2. To, že tento žánr má obrovskou popularitu, pokud je dobře odvedena programátorská práce, se autoři přesvědčili již mnohokrát. Evidentním příkladem budiž např. *Under a Killing Moon* či *Pandora Directive*. Když už je řeč o těchto dvou hrách, nezbývá, než naznačit jistou podobnost *Black Dahlie* s těmito tituly. Jedná se totiž o téměř autentické technické zpracování s tím rozdílem, že *Black Dahlia* navíc umožňuje cosi vzdáleně podobné cryovskému enginu Omni-3D umožňujícímu otáčení výhledu hlavního hrdiny téměř libovolným směrem. Jsou tu však jistá omezení. Zatímco dokola můžete hlavou otáčet podle libosti, nahoru a dolů je pohyb umožněn přibližně jen o půl obrazovky. Všechno ostatní, včetně grafiky, „posunového pohybu", prokládaných animací a živých herců, je stejné jako u zmiňovaných adventur. Jednoduše řečeno, interaktivní film, jak má být.

Co se týče ovládání, odklání se *Black Dahlia* od svých předchůdců. Základem je šipkoidní kursor, který se při možnosti „posunout se vpřed" nakloní tak, aby ukazoval kupředu, a pokud můžete s někým mluvit, něco vzít či zoomnout některé místo, objeví se na jeho vrcholu malý kosočtverec. Inventorář je typicky obrázkový, s možností prozkoumávat jednotlivé objekty a manipulovat s nimi, avšak zvláštní je způsob používání předmětů. Pokud chcete totiž něco upotřebit, kliknete na tlačítko USE v inventoráři a nemusíte určit ani přesné místo použití. Program si jej v dané lokaci najde sám. Kromě těchto ovládacích prvků se ve hře již další nenacházejí, a tak se naskýtá otázka, zdali není interface až příliš snadný. Možnou odpovědí je však připravovaný počet a složitost hádanek. Co nebude v adventure části, bude v té logické.

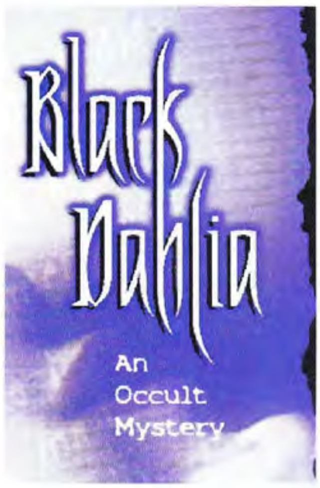
Krátce bych se také zastavil u hereckého obsazení. Není novinkou, že někteří slavní herci se občas objeví i v počítačových hrách, pokud bych však někoho nečekal v takovémto projektu, je to Dennis Hopper. Jedna z největších hollywoodských hvězd a legendární Easy Rider. No jak je vidět, časy se mění. Jen doufejme, že to není začátek konce slavného herce. Kromě něj se samozřejmě setkáte i s jinými „hvězdami", avšak v porovnání s Dennisem Hopperem jsou to jen takové nicotné (N)novy.











CHAPTER 3 - THE RESUME

A jakpak to tedy vlastně vidím? *Black Dahlia* bude bezesporu něčím velkolepým. Je však mnoho faktorů, které mohou výsledný efekt pokazit. Jedním z nich je i přílišná obtížnost. Ale kdo ví. Zatím jsme jen tak trochu nahlédli pod pokličku šéfkuchaře Take 2 a uvidíme, co z toho nakonec bude. Nemohu však skrýt pocity, které jsem cítil při prohledávání Internetu a hledání materiálů o skutečných příbězích. Pokud jde o genialitu smyšlených příběhů, ta nikdy nemůže dosáhnout atmosféry toho, co se opravdu stalo. A to, ať již jde o skutečnost sebevíce surovou. Alespoň tak to vidím já.

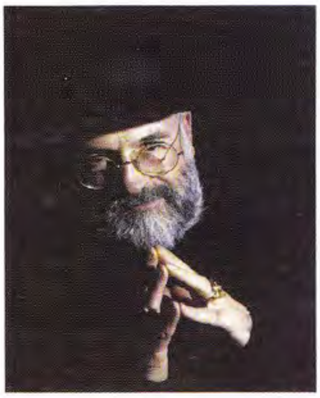
Tomáš Varoščák



Rozhovor s Terry Pratchettem o:

Zeměploše, počítačích a hrách

Terry Pratchett je pochopitelně známý spisovatel, kromě svého psaní ale také hraje hry (hlavně ty ošklivé), brouzdá po netu a dělá spoustu dalších věcí.





S Terrym Pratchettem jsem mluvil osobně před rokem, při jeho návštěvě v Praze. Tehdy jsme si povídali o Discworldu II, filmech s tématem Zeměplochy a počítačích (tento rozhovor najdete v jednom ze starých Pařenišť na SCORE CD). Od té doby uplynulo hodně vody, a tak nám přišlo jako dobrý nápad vyzpovídat jej znovu a zjistit, co se kutí na Zeměplošském poli. Vzhledem k tomu, že jsme neměli příležitost se setkat osobně, svěřili jsme naše otázky drátům Internetu.



SCORE: Když už to celé provádíme na Internetu, bude moje první otázka směřovat právě sem. Před rokem jste uvažoval o vlastních WWW stránkách, dokonce jste se ve „volném čase" učil HTML, takže jak je to s vaší homepage dnes?





T. P.: Abych byl zcela upřímný, nakonec jsem zjistil, že mít vlastní stránky o svých knížkách není až tak chytré a u známějších lidí by se to mohlo zvrhnout v něco nepěkného a nevkusného. Takže jsem to raději nechal na těch druhých. Ti mají větší právo dělat stránky o Zeměploše a ostatních věcech s tím souvisejících. A navíc s tím nemám prakticky žádnou práci :-).

SCORE: Kolik času věnujete Internetu? Tedy brouzdání.

T. P.: To je různé. Internet pochopitelně používám denně (už jen kvůli poště), mám taky několik WWW stránek, které pravidelně sleduji a v neposlední řadě jsou tu on-line hry. Ty mne zajímají, ale nemám na ně moc času.

SCORE: Odkloňme téma od Internetu k vaší práci. Před rokem jste uvažoval o tom, že snížíte počet nových dílů Zeměplochy ze dvou na jeden ročně. Na rok 98 ale přesto chystáte dva nové tituly - The Lost Continent a pak další knížku s čarodějkami. Je to náhoda, druhá míza, nebo vám psaní Zeměplochy chybělo?

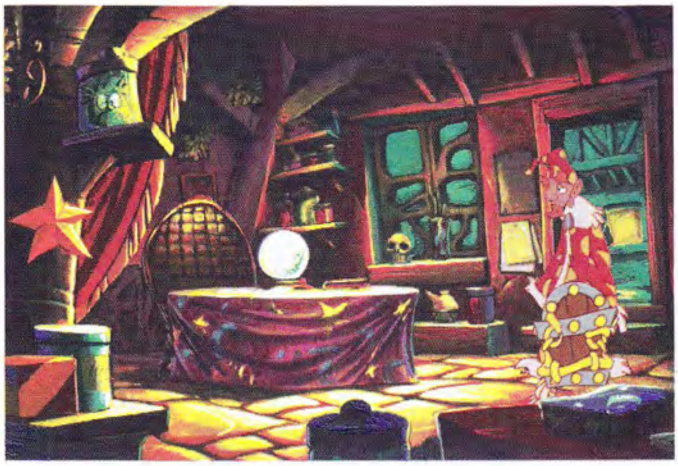
T. P.: Ani nad tím moc nepřemýšlím, rozhodně jsem opustil nějaký pevný rozvrh, o kterém jsem uvažoval, knížky Zeměplochy přicházejí jedna po druhé. Prostě jich napíšu tolik, na kolik budu mít chuť a nápady.

SCORE: Asi vás už takové otázky otravují, ale stejně nám to nedá se nezeptat. Jak je to s filmy na téma Zeměplochy. Víme, že byly natočeny nějaké cartoony (Soul Music), ale co film hraný, jak je to s ním daleko.

T. P.: Ačkoliv to před rokem nikdo nepředpokládal, objevily se







nějaké dodatečné problémy se scénářem, které by snad měly být dořešeny do Vánoc. Ale film rozhodně bude.

SCORE: A jak to vypadá s cartoony. Budou nějaké nové?
T. P.: Cosgrove Hall by chtěli udělat tři další, pokud ovšem seženou finance. Zatím ale není jisté, podle kterých dílů Zeměplochy.

SCORE: Bylo hodně diskuzí (zejména na Usenetu) o obsazení hraného filmu. Zajímáte se o to nějak detailněji, nebo snad máte nějakého vlastního vysněného režiséra a Mrakoplaše? (Já sám bych zaplesal nad režií Terryho Gilliama a Johnem Cleesem v roli Mrakoplaše - což je, jak jsem slyšel, jedna z uvažovaných variant.)
T. P.: Po pravdě řečeno mám nějaké nápady, ale nerad bych je ventiloval a kazil tak chlapcům z Usenetu zábavu. Navíc to asi stejně nechám na producentech filmu. Zatím jsem to tak udělal u počítačových Discworldů i cartoonů a většinou to dopadlo velmi dobře.

SCORE: Když už padla řeč na ty počítačové Discworldy, přejdeme na počítačová témata, tedy přesněji řečeno ke hrám. Pokud se dobře pamatuji, hrával jste rád Doom a Quake. Takže co hrajete nyní? Stále se držíte akčních a destruktivních her, nebo jste přešel k Barbie či Imperialismu.
T. P.: Ježíši, ušetřete mně všech inteligentních her, a dejte mi do ruky něco, s čím můžu ničit, střílet a ... ehm, kde jsem to jen?*

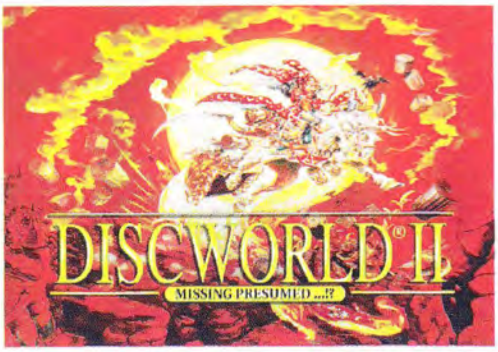
Hry pochopitelně hraju dál, jen se mi zdá, že na ně mám pořád méně času. V poslední době se objevilo plno novinek (hlavně těch střílecích) a já pořád upgraduju počítač. Nejdřív to byla RAM, pak 3D karta - je to zkrátka nekonečný kolotoč.

SCORE: A co násilí ve hrách a jeho negativní vlivy?
T. P.: Jak už jsem mnohokrát říkal, násilí ve hrách mi nevadí. Pochopitelně souhlasím s označováním her pro věkové kategorie, a s dohledem nad jejich prodejem. Jsem si ale jist, že na dospělého člověka nemůže mít hra obsahující násilí žádný negativní vliv. Samozřejmě, že jedenáctiletý chlapec hrající Blood nebo Quake mě poněkud znekliďňuje, ještě víc mě ale znekliďňuje tentýž chlapec, sledující běžný televizní program, který je často několikanásobně horší než zmiňované hry. A navíc mají v téhle oblasti největší vliv rodiče. Ti jsou ale většinou šťastni, že si Johnny tak rozumí s počítačem (kterému oni sami často vůbec nerozumí), a tak je často ani nenapadne sledovat, co jejich ratolest dělá.

SCORE: Následující otázka je jasná (a asi bych dostal padáka, kdybych ji nepoložil :-). Takže, co se chystá v panství interaktivní Zeměplochy. Viděli jsme Discworld a byl výborný, viděli jsme Discworld 2 a byl ještě lepší, takže bude Discworld 3? A pokud ano, kdy?
T. P.: Ano, připravujeme Discworld 3. Nevím ale kdy bude hotový, zatím je to všechno ve velmi raném stádiu. A po špatných zkušenostech s prvním Discworldem musím říct, že to bude asi trvat pěkně dlouho, zatím jsme ve fázi příprav a dokončování scénáře.

SCORE: Bude Discworld 3 podobný některému z dílů Zeměplochy (Discworld připomínal Stráže! Stráže! a Discworld 2 Morta)?
T. P.: Ano, možná že to bude připomínat některý z příběhů hlídky, ale spíš lokacemi a postavami, než vlastním dějem. Ono se velmi osvědčilo připodobnit hru některému z dílů Zeměplochy, protože to usnadňuje hraní - většinu postav už stejně znáte, takže se snadno dostanete do hry.

SCORE: A na závěr pár provokativních otázek k Discworldu 3 (a Terryho odpovědí, které rozhodně neberte vážně): Bude běhat pod Windows 98, 99 nebo 2001?
T. P.: A co nebude?







SCORE: Bude DW3 vyžadovat 3Dfx?
T. P.: Minimální požadavky budou Pentium II 400, Voodoo 2, 128MB RAM a 6GB prostoru na disku :-).

SCORE: Plánují se strategické hry, simulátory, hopsačky nebo erotické tituly na téma Discworldu?
T. P.: :-) Kdo vám to prozradil ?!?

SCORE: Nějaké poznámky k Discworldopedii?
T. P.: A co takhle „zmlkni"!

SCORE: OK, už mlčím. Dík za rozhovor.
T. P.: Díkybohu! :-) Bylo mi potěšením.

Spolu si povídali

Terry Pratchett a Lukáš Erben

Bontonland

Interaktivní zábava klepe na dveře.





Počítačové hry jsou stále na postupu a ukrajují si čím dál tím větší díl koláče zábavního průmyslu. A není se čemu divit - televize, kino i divadlo sice mohou představovat kvalitní zábavu, nicméně přeci jen staví diváka do poněkud pasivnější role. A protože v současnosti je technologie vývoje počítačových her již na takové úrovni, že se po technické stránce vyrovnávají ostatním médiím, je zjevné, že čím dál více lidí tíhne a bude tíhnout k takovémuto druhu zábavy.

Jedním z důsledků této situace je fakt, že se s hrami setkáváme už nejen ve specializovaných obchodech, ale stávají se záležitostí obvyklou a běžnou. Ovšem i tak akce, ke které došlo 12. prosince v přízemí Bontonlandu na Václavském náměstí, nemá v našich krajích zatím obdoby.

Toho památného dne totiž došlo k slavnostnímu otevření jakési Game-Zone, kde máte možnost si nejen nějakou hru zakoupit, ale také si ji zahrát, ať už na některé z šesti Playstation, které jsou tu pro vás k dispozici, či na počítačích Brave, které slouží k prezentaci her pro PC. V těchto prostorách se tedy můžete seznámit s novými hrami či jinými multimediálními produkty, jako jsou encyklopedie či DVD. Redakce SCORE samozřejmě u takového počinu nemohla chybět, rádi bychom se zde v budoucnu s vámi setkávali i nadále, je to totiž zcela ideální místo, kde můžeme neformálně poklábosit, předvedeme vám nejnovější hry a samozřejmě si je i spolu zahrajeme.



▲◄ The great master of Bonton.

▲ Předvádění Jedi Knighta v plném proudu.



► Megapočítadlo od firmy Brave, na hry jako dělané.

▼ Schody do jámy lvové.

Co se samotného slavnostního otevření týče, tak akce byla pojata poměrně velkoryse. K vidění tu byly známé osobnosti ze světa hudby a zábavy; z Bontonového rádia tu byla dvojka spíkrů, která zdatně okomentovávala celý průběh akce. Přímý přenos byl promítán na telestěnu na Václavském náměstí, a tak se po čase skutečně začali trousit první odvážlivci, aby vzápětí byli lapeni do tenat interaktivní zábavy. Stojany s konzolemi Playstation se obsypaly kokony zvídavých hráčů, taktéž náš nový redaktor Bludr musel chvílemi čelit značnému davu gamesníků, toužících vidět nejlepšího českého Quakera v akci.

Poněkud odlišně fungovali lidé přeci jen vyzrálejšího věku, kteří zprvu nedůvěřivě sledovali křížové výslechy mistra Hromádky a jeho kolegy - snažících se vymámit z dorazivších VIPek jejich vztah k počítačové zábavě. Pak pomalu a opatrně sestupovali do herní džungle, kde zjišťovali, cože všechno ty počítače umí, a že zábava s nimi nemusí být vždy nutně určená toliko pro náctileté.

Slavnostní otevření tedy proběhlo podle očekávání. Nekonaly se sice masové nájezdy počítačových fandů, nicméně bylo zjevné, že se jedná o počin správným a perspektivním směrem, který se v budoucnu u lidí nutně musí setkávat s čím dál větším zájmem. Interaktivní zábava je tu a pro neznalé může znamenat revoluci v trávení volného času, protože nabízí zcela nevídané, a snad jen lidskou fantazií omezené možnosti. Ale jak víme, lidská fantazie je přeci bez hranic, že?

Karel Papík

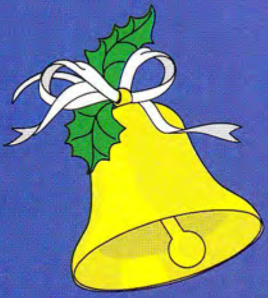
P.S. 31. ledna v 16 hodin na vás bude redakce SCORE opět čekat v přízemí Bontonlandu na Václavském náměstí v Praze. Nenechte nás čekat dlouho...











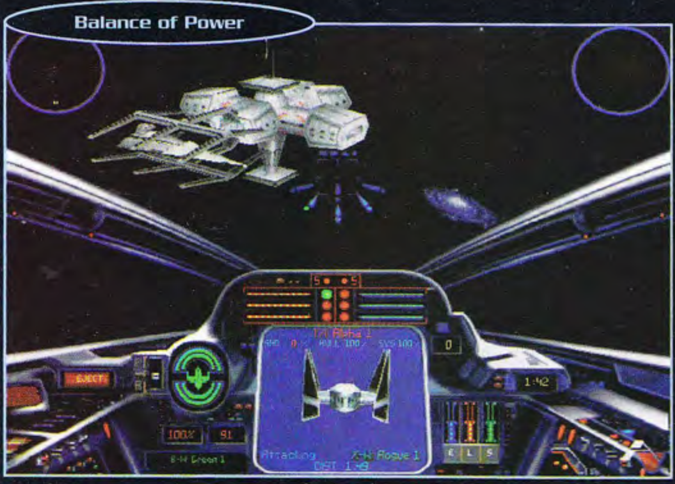


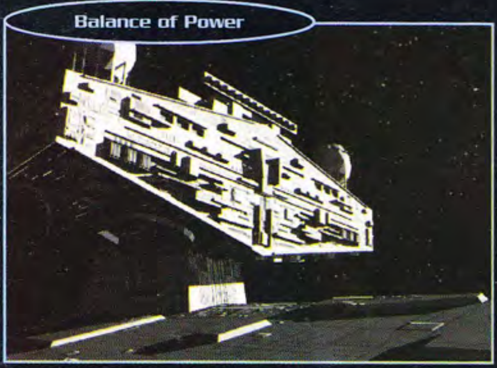
score



score

novinky


Balance of Power


Balance of Power

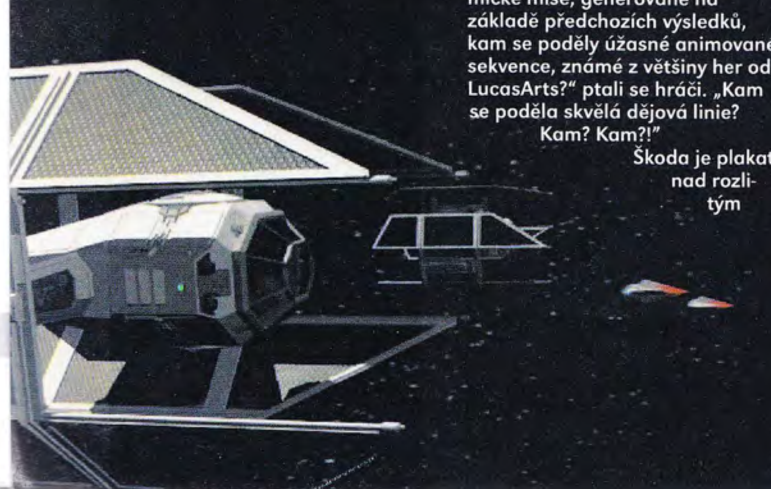

Battlezone




Battlezone

X-WING VS. TIE FIGHTER: BALANCE OF POWER

Vznik mnoha her byl předcházen tak nadšeným vychvalováním, že samo uvedení všechny příznivce nemohlo nezklamat. Z poslední doby můžeme uvést například *Lands of Lore II*, který i přes své nesporné kvality - přiznejme si to - mohl být trochu lepší. Čekali jsme trochu víc. Daleko znatelnější však toto zklamání bylo u *X-Wing vs. TIE Fighter* od LucasArts. „Kam se poděly dynamické mise, generované na základě předchozích výsledků, kam se poděly úžasné animované sekvence, známé z většiny her od LucasArts?“ ptali se hráči. „Kam se poděla skvělá dějová linie? Kam? Kam?!“ Škoda je plakat nad rozlitým mlékem, zvláště, když LucaArts už dojí novou krávu - a podle všeho se tentokrát bude jednat o smetanu té nejvyšší kvality. Přestože je *Ballnce of Power* „pouhým” expansion diskem k původnímu *XvT*, jedná se o expanzi vskutku drastickou. Přináší totiž všechno to, co nám v původní hře chybělo, a ještě mnoho navíc. A vše navědčuje tomu, že v době, kdy čtete tuto novinku, už bude *Ballnce of Power* volně prodejné na pultech počítačových obchodů - a to je velmi dobrá zpráva.



BATTLEZONE

Firma Activision má s 3D hrami velké zkušenosti a ty se jí bezesporu velmi hodí při přípravě nové 3D strategicko-akční hry *Battlezone*. Původně se sice mělo jednat o čistou 3D planetární akci á la *Mechwarrior* či právě dokončovaný *Heavy Gear*, s postupem času (a zejména s úspěchem 2D strategicko-akčních real-time her) se do tohoto projektu vloudila i stopa strategického prostředí.

Celá věc se má asi tak, že se vtělíte do jedné z jednotek, jaké znáte z klasických 2D strategií, a následující hru hrajete pouze s ní. Vše se samozřejmě točí kolem jakési velmi vzácné suroviny kdesi v dalekých končinách vesmíru a vaším úkolem není nic jiného, než likvidovat konkurenci a umožnit tak vlastním zabezpečovacím vozidlům přístup k nalezištím tohoto zdroje. Ona ta surovina není sama o sobě ani nijak zvlášť důležitá, ale hrozně dobře se z ní staví další tanky, věže, minomety a letadla, takže se celá ta hra na vojáčky může pěkně rozjíždět.

Hra sice vychází z alternativní historie, takže se celý děj odehrává kdysi v sedmdesátých letech, ovšem prostředí je tak sci-fi, že si autoři mohli dát větší práci s vymýšlením příběhu - než pouhé urychlení vývoje lidí a překotné osidlování vesmíru v letech padesátých.

Příznivci akčních her, kteří nepohrdnou špetkou strategických elementů, se na jaře příštího roku rozhodně mají nač těšit, zejména uvážíme-li technické kvality, jimiž se autoři tohoto projektu honosí.

Bez zajímavosti není ani fakt, že spolu se hrou bude distribuován i sofistikovaný editor, který vám umožní tvořit své vlastní mise a dokonce i světy za mnohem méně než sedm dní.


Battlezone

AIR WARRIOR 3

Firma Interactive Magic oznámila přípravu již třetího dílu leteckého simulátoru, soustředěného především na podporu multiplayeru, *Air Warrior*. *Air Warrior III* je pro Interactive Magic vyvíjen v laboratořích firmy Kesmai Corporation.

Kromě podpory většiny hardwarových vymožeností řešené přes DirectX 5 bude *Air Warrior III* obsahovat navíc plně nastavitelný kokpit, zvýšenou inteligenci nepřátel, simulaci více skutečných letových manévrů a v neposlední řadě i přesnější letové modely pro všech čtyřicet letadlech zahrnutých v simulátoru.

A nejen letadel zde bude pěkná řádka - kromě šesti nových historicky přesných „kampaní" totiž bude zahrnovat i všechny mise z druhého dílu, což dává suma sumárum něco málo přes čtyřistapadesát misí. A tak vám hraní *Air Warrior III* vystačí minimálně do doby, než se na trhu objeví další pokračování.

Air Warrior 3





Air Warrior 3



GRIM FANDAGO

LucasArts - firma, která snad v každém z nás budí okamžité vzpomínku na adventure, při jejichž hraní jsme se mohli chvílemi potrhat smíchy nad jejich vtipností a chvílemi zase vztekem, že nevíme jak dál, si pro nás připravuje další hru.

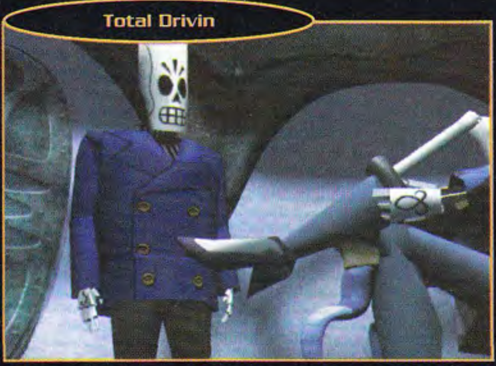
O *Monkey Islandu 3* ví samozřejmě každý, jen málokdo však ví, že již na začátek příštího roku připravuje LucasArts adventure, která se bude vymykat jak samotné „lucasartovské" tradici zábavných her, tak samotnému žánru „2D point and click" adventur.

Její jméno je trochu tajuplné - *Grim Fandago* - a podtitul ještě tajuplnější - *Dawn of the Dead* (tedy Úsvit mrtvých). Přestože na jejím vývoji spolupracuje Tim Schafer, který stál například za *Day of the Tentacle*, bude se jednat o vážněji pojatou hru, která se bude točit kolem smrti, umírání a věcí okolo. Osobně si ale dost dobře nedovedu představit vážnou adventure od LucasArts, zejména vidím-li grafiku, která zpodobňuje postavy (resp. ztělesnění duší mrtvých postav coby osob s dýňovitými hlavami á la Smrť Terryho Pratchetta), ačkoliv - člověk nikdy neví a možné je všechno. Hra se pravděpodobně bude vážnými tématy zabývat, zdá se ale nepravděpodobné, že by se LucasArts dobrovolně zřekli své největší zbraně - humoru.

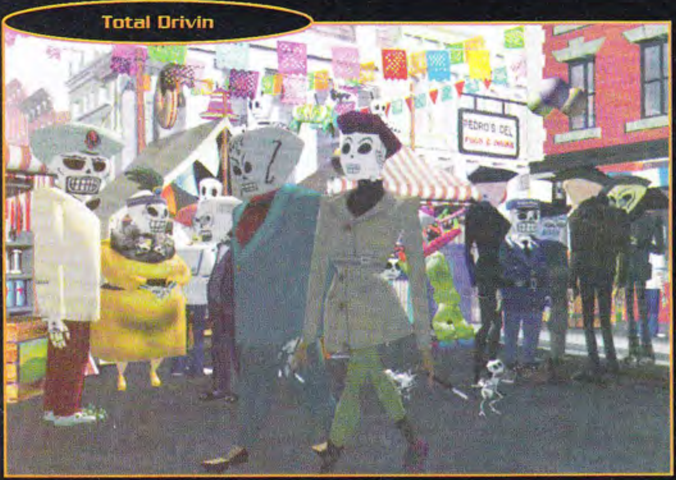
Total Drivin



Total Drivin



Total Drivin



S *Grim Fandago* navíc přichází další radikální změna: zdá se, že 2D hrám již odzvonilo a všude, tedy i do žánru adventur, se tlačí alespoň náznakový třetí rozměr. *Grim Fandago* by tak měl obsahovat nejen množství 3D prostředí, ale i polygonální postavy, což by mělo umožnit realističtější chování a ovládání postav.

A perla na závěr - hlavním hrdinou je zde Manny Calvera, tajný agent podsvětí, který pomáhá lidem přejít ze Země živých do Země mrtvých, když čas jejich pobytu vypršel - tedy jakási obdoba Chárona (či nezřekneme-li se humoru - pratchettovského Smrtě).

krátké zprávy

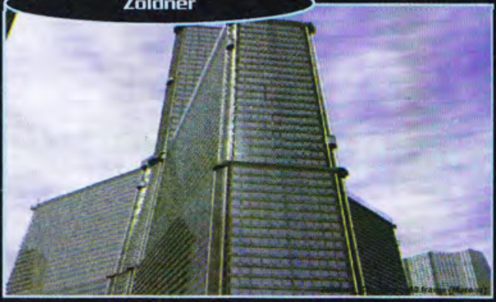
Microprose strikes back! Plánované sloučení Microprose a GT interactive bylo zrušeno. Informací o tom, proč jak a nač, je poměrně málo, důležité však je, že Microprose se vrací, aby dělalo báječné hry, stejně jako dříve. Doufejme jen, že MPS přežije současné finanční těžkosti (které byly příčinou plánovaného sloučení i jeho odmítnutí) a postaví se do konce roku 98 opět na nohy. První, čeho bychom se od Microprose měli koncem zimy dočkat, je pokračování X-COM, tentokráte však formou simulátoru.

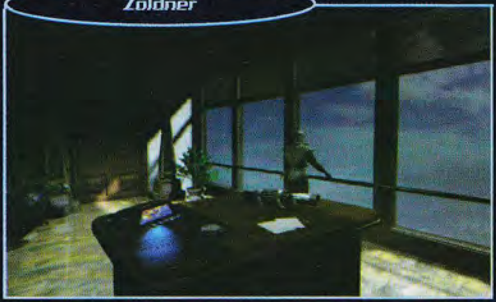
Vzhledem k problémům americké divize 7th Level visely mnohé otazníky nad některými hrami, zejména nad očekávaným Return To Krondor. Podle prosakujících zpráv se programátorský tým Pyro Technix spojil „velkým, finančně zaštítěným partnerem". Jak se po několika dnech ukázalo, není oním „velkým partnerem" nikdo jiný, než Sierra on Line. Série Krondoru, spolu s právy na zpracování námětů R. E. Feista se tak vrátila k těm, kdo jí poprvé převedly na obrazovky počítačů. Snad jí to prospěje. (Přesto ale nelze Return To Krondor očekávat dříve než na konci roku 98.)

LucasArts uvolnili informace o datadisku k Jedi Knight: Dark Forces II. Datadisc ponese název Jedi Knight: Mysteries of the Sith a bude obsahovat mnoho vylepšení a dodělávek. Hru budete začínat jako Dark Kyle, ale brzo převezmete roli Mara Jade (postava ze Star Wars novel Timothy Zahna). Datadisk bude obsahovat 14 úrovní pro jednoho hráče, provázaných příběhem a 15 úrovní pro síťovou hru. Multiplayer bude kromě deathmatche a hry o vlajky obsahovat i nový typ multiplayer hry, nazvaný „Kill the Fool with the Yslamari". Dočkáte se pochopitelně i nových zbraní (Carbonite Rifle pro „zmrazování" nepřátel a Flash bomb) a k novému arsenálu dostanete i na 20 nových cílů, včetně obludy Ranchora, kterého jste mohli vidět v Return of the Jedi. Přibydou vám i nějaké speciální síly Síly, jako Chain Lightning, Far Sight Force Push a Light Sabre Throw. Pár kosmetických změn dozná i engine hry, přibudou například kamery a monitory. Mysteries of Sith by se měl objevit již na jaře a podle LucasArts by se nemělo jednat

pokračování ▶


Žoldnéř


Žoldnéř


Žoldnéř


Žoldnéř



ŽOLDNÉŘ

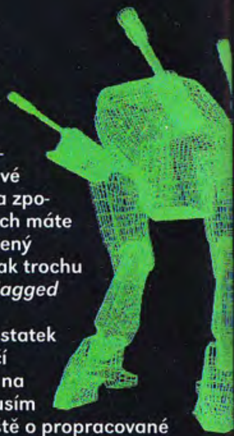
Česká firma Renaco, která se na vývoj her vrhla teprve nedávno (ale s o to větší vervou), nám představila svoji produktovou řadu pro příští rok. O tahové strategii *Signus* se více dočtete v rubrice preview (její demo jsme navíc uveřejnili na minulém SCORE CD), v novinkách se budeme věnovat titulu *Žoldnéř*. Jedná se o další strategickou, tentokrát ovšem realtime hru. Dá-li se z hotové části hry soudit, je pokrok proti *Signusu* tak markantní, že se *Žoldnéř* pravděpodobně stane nejúspěšnější českou hrou. Vždyť - která česká hra měla hi-res a hi-color grafiku, dokonale renderované objekty a neuvěřitelné animace?

Připadá-li vám, že se *Žoldnéř* tak trochu podobá *Total Annihilation*, je to tak trochu pravda. Oba totiž používají renderované herní objekty, skutečný 3D terén a oba jsou realtime. Tím ale podobnost končí a - světe div se - v dalším srovnání vítězí s převahou *Žoldnéř*. Kromě klasických realtime misí, které jsou samozřejmě flexibilní, nelineární a zcela závislé na vašem rozhodnutí, totiž obsahuje i v realtime hrách neobvyklé prvky, jako jsou - výzkum a vývoj, těžba surovin, najímání jednotek, kolonizace přilehlého vesmíru či diplomacie. K ovládacímu panelu se dá dostat nejen ve fázi odpočinku mezi misemi (kdy se psychicky připravujete na novou misi a přemýšlíte, který z nabízených úkolů přijmete), ale kdykoliv v průběhu akce - stačí pouze stisknout button, a vše se zastaví až do té doby, než ukončíte své strategické velení. Nic z toho není a samozřejmě ani nemůže být na takové úrovni jako například Civilizace, na druhou stranu ovšem na dostatečně slušné úrovni na to, aby se hráč *Žoldnéře* neomezil na pouhé klikání a zabíjení.

Inteligentní čtenář z textu jistě pochopil, že v *Žoldnéři* základní jednotky - žoldnéře - nestavíte, ale najímáte a jenom je přiřazujete ke zbraním či na úkoly. Všechny jednotky mají své schopnosti a zpočátku, kdy jich máte pouze omezený počet, hra tak trochu připomíná *Jagged Alliance*.

Než nedostatek místa ukončí mou chválu na tuto hru, musím se zmínit ještě o propracované umělé inteligenci, která zajistí například to, že při průchodu úzkým místem (například přes most) se jednotky způsobně seřadí před mostem, přejedou, počkají na poslední jednotku a znovu se ve skupině vydají na další pouť.

A na závěr - optimistický termín vydání je jaro 1998.



LIBERATION DAY

Druhým dílkem z dílny Interactive Magic (prvním byl *Air Warrior III*) je další z řady realtime strategií nazvaná *Liberation Day*. Založená je na zcela jednoduché historce zahrnující původně rajskou planetu Nu Haven, kde lidským kolonistům k dosažení skutečného nebe pomohla banda odporných a slizkých mimozemšťanů.

Podle lidských generálů se ovšem nejednalo ani o běžnou koloniální šarvátku, ani o osvobození lidmi podmaněného teritoria, alebrž o přípravnou fázi k masivnímu útoku na planetu Zemi. A tak jste byl vyslán vy, abyste jednou provždy zbavil Nu mimozemské nákazy a připravil tak emzáky (ze zkratky MZ - jako MimoZemšťan) o hlavní útočnou sílu a umožnil dalším lidským jednotkám konečnou pacifikaci jejich rasy.

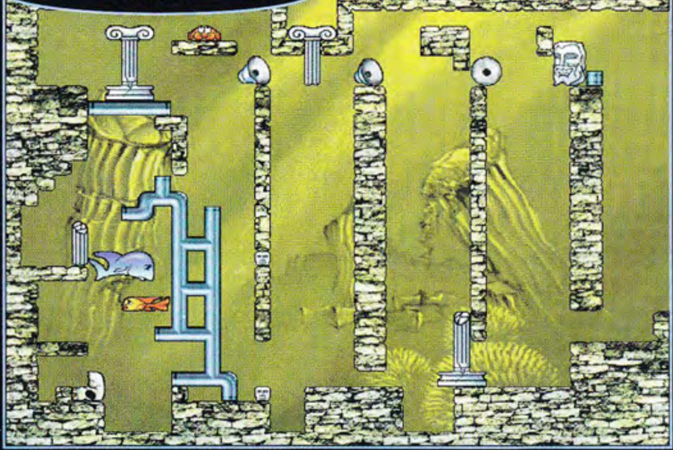
Na šesti kontinentech (na zemi, vodě i ve vzduchu) planety Nu Haven se bude odehrávat střetnutí největší lidské armády s technickou převahou odpůrců. Ovšem díky uvážlivému zacházení se zdroji, výzkumu a vývoji a použití vychytralých vojenských taktik se vám určitě podaří zvítězit.



Liberation Day




Liberation Day


Fillets

FILLETS

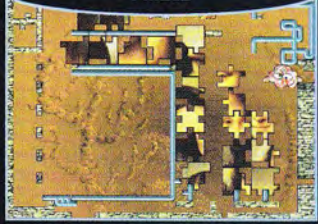
Fillets je, jak vás poučí firemní slogan, víc než rybí maso. *Fillets* je česká hra o dvou rybičkách pronásledujících UFO (Unidentified Flowing Object), které zničilo jejich podvodní domeček. A aby ho dostihly, musí projít více než šedesáti úrovněmi pekelně těžkých hlavolamů.

Jak jste už jistě bystře postřehli, míří mezi nás nová logická hra. A řekněme rovnou: čistě logická. Nestřílí se tam, nezávodí se tam, nejsou tam žádné motorové pily. Ptáte se, co tam vlastně je? Především dvě rybičky, jedna malá a jedna velká, pak chobotnice hrající na piáno, kostřička papouška, která se domáhá suchárku, tančící krabi, chechtající se kostry Vikingů a spousta dalších věcí. Hodně z nich je animovaných a pěkně ukecaných, takže se při hledání řešení nebudete nudit.

V každém levelu před vámi stojí stejný problém: najít cestu ven. A to věru není nic jednoduchého. Zatím je k dispozici jen pár místností - prý těch jednodušších - ale i ty jsou bestiálně složité. Kolega WolfFish jednu z nich řešil jeden a půl hodiny a pak zbaběle prchl, řka, že řešení je v hrubých obrysech jasné, ale bohužel už nemá čas ho dovést do konce.

Poslední věcí, kterou o *Filletech* víme, je doprovodná soutěž. Její pravidla budou, zdá se, velmi jednoduchá: kdo první vyřeší všechny úrovně, vyhrál a dostane od Altaru, české firmy, která Filets vyvíjí, Pentium 166 MMX s grafickou kartou Monster 3D. Altar tvrdí, že řešení není možné ze hry vytáhnout (protože v ní prostě není) a že soutěž bude tudíž naprosto férová - pokud tedy začnete řešit hned ten první den, kdy *Fillets* přijdou na pulty.

Což by mělo být 1. března příštího roku. Doufejme, že se to podaří.


Fillets


Fillets


Fillets

X-COM: INTERCEPTOR

Hned čtvrtá věta tohoto článku zřejmě zklame spoustu lidí a naopak potěší spoustu jiných. Chcete vědět oč jde? Tedy čtěte:

Firma Microprose připravuje další hru ze své „ufonské" série *X-COM*, k všeobecnému překvapení se však nebude jednat ani o real-time, natož turn-based strategii, ale o - světe div se - vesmírný simulátor.

Je sice pravda, že všeho moc škodí a že zatím poslední díl *X-COMu* (*Apocalypse*) byl možná až příliš robustní, přesto je však krok Microprosu diametrálně odlišným směrem těžko pochopitelný. Naštěstí se pro budoucnost počítá i s následníky klasického strategického kmene *X-COMů*, a tak je vesmírně simulační pokus pouze větví, která by v dohledné době mohla nést zcela jiné ovoce, než na jaké jsme byli zvyklí.

Podrobné informace zatím k dispozici nejsou, je však známo, že ve vesmíru probíhá pouze další pokračování rozjetého boje lidí a ufonů, ve kterém se lidstvo konečně vzmohlo na protiútok.

Přestože první obrázky vypadají velmi dobře, bude jistě velmi zajímavé sledovat, jak *X-COM: Interceptor* obstojí v takové konkurenci, jako je *Wing Commander: Prophecy*, *XvT: Balance of Power* či *I-War*.


X-COM: Interceptor


X-COM: Interceptor


X-COM: Interceptor


X-COM: Interceptor

krátké zprávy

o klasický datadisk, ale rozsháhlé vylepšení a nastavení hry.

■ Final Fantasy VII se, jak už asi víte, objeví i na PC, spolu s několika předchozími díly. Co je ale podstatnější, budeme si na ni muset počkat až do poloviny roku 98. Co se dá dělat.

■ Ballance of Power, datadisk k X-Wing vs. TIE fighter by v době, kdy čtete tyto řádky, měl být již v prodeji. Pokud tedy rádi létáte za Rebely či Impérium, nenechte si tento „příběhoidní" přídavek ujít.

■ Ultimu OnLine si budete moci zahrát i bez vlastnictví kreditní karty (což byl v našich oblastech mimochodem asi největší problém této hry). Origin uvedl nový způsob placení, který se nazývá „Ultima Online Gaming Time". Při zakoupení kupónu UOGT získáte 3 měsíce herního času. Doufejme, že se toho lokální distributoři chytí a kupónky začnou také prodávat. Cena kupónu je stanovena na 30 dolarů.

■ Microsoft to nakonec přece jen vzdal, a alespoň částečně hodlá podpořit OpenGL technologii od Silicon Graphics. Celý API kit se bude nazývat DDK a bude vyvinut současně pro Windows 95, 98 a NT 4.0/5.0. Takže až si budete kupovat 3D kartu, ptejte se, zda umí OGL...

■ Sierra již začala s prodejem Soundtracku ke Quest for Glory 5: Dragon Fire, který má vyjít na jaře 98. Na CD naleznete celkem 18 skladeb. Hudbu k nejnovějsímu King`s Questu (mě ten původní název nikdo nevymluví) složil Chance Thomas.

■ Blizzard opět odložil svou dlouho očekávanou realtime strategii Starcraft. Podle sdělelní šéfa projektu se Starcraft vrátil do fáze betatestování a měl by být vydán až na konci ledna 98. No tak se nakonec snad dočkáme.

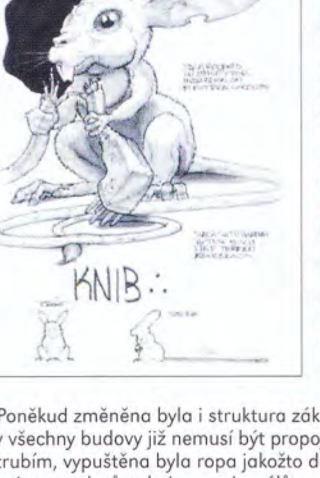
■ TES: Battlespire, který už v americe vyšel a my jej pilně paříme, opět obsahuje nepěknýcch pár chybek a Bethesda pracuje usilovně na patchích. Recenzi vám přineseme až z evropské (doufejme poněkud poopravené a 3Dfx podporující) verze. Panebože kolikrát už Bethesda slibovala že bude vydávat FINÁLNÍ verze.

M.A.X. 2

Přibližně před rokem se objevil Mechanized Assault and eXploration číslo jedna. Na úspěch navazují autoři velmi záhy druhým pokračováním, které by nás mělo potkat na jaře.











M.A.X. byl jedním z mála zástupců tahových strategií v minulém roce. Daleko více na nás doléhaly realtimové útoky přicházející ze všech stran. Svým zpracováním a promyšlenou strategickou částí však *M.A.X.* hravě předčil většinu klikacích závodů (jak realtimovým strategiím někteří členové redakce posměšně říkají). Plánování a promyšlená rozhodnutí totiž dělají strategie zábavnými.

Druhé pokračování z dílen Interplay se částečně přesouvá kamsi doprostřed mezi oba dva stratégovské tábory, což je bezpochyby dobře. Pokud totiž upřednostňujete realtime, nastavíte si jej, a pokud ne, můžete hrát ve starém dobrém M.A.X.ovském pojetí.

Změny se dotkly především grafického zpracování. Zatímco prvnímu dílu byla často vytýkána ošklivá grafika, u dvojky se to zcela jistě nestane. SVGA grafika se oblékla do nového 16-bitového kabátku, objekty budou kompletně pokryté texturami a samotný povrch bude kompletně renderovaný až do fotorealistické podoby. Zajímavá bude i možnost otáčet pohled kolem horizontální a vertikální osy a umožňující tak lepší orientaci v převýšeních. To je spojeno i s různými bonusy a handicapy týkajícími se střílení a pohybu v hornatých oblastech.

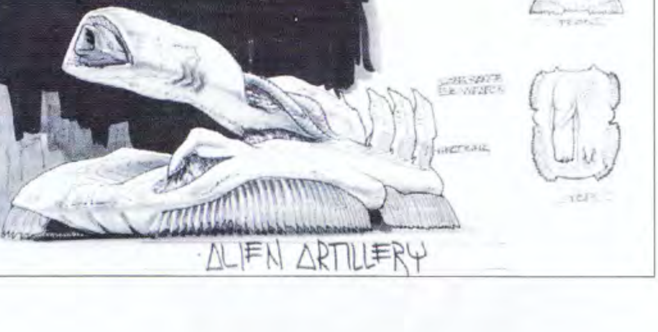


Kromě vizuálních vylepšení se samozřejmě objeví v *M.A.X. 2* nové jednotky, mise a dokonce i zvěrstvo, které se volně pohybuje v okolí a napadá nehlídané objekty. V propagačních materiálech se uvádí dokonce až 100 jednotek k dispozici, šedesát misí rozdělených do několika kampaní a jiné reklamní hlášky, jejichž pravdivost však potvrdí až výsledný produkt.

Poněkud změněna byla i struktura základen, kdy všechny budovy již nemusí být propojeny potrubím, vypuštěna byla ropa jakožto důležitá tekutina, a tak zůstalo jen u minerálů a zlata, avšak zároveň byly do hry uvedeny nové vlastnosti jednotek. Každý fungující stroj totiž neustále spotřebovává určité kvantum surovin, a tak musíte počet a druh vašich pomocníků řádně zvážit.

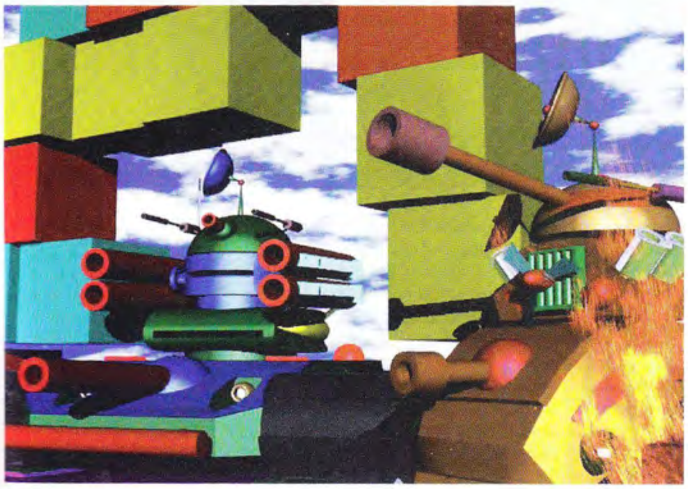
Naše první dojmy z alpha verze, kterou jsme dostali od Interplay do rukou, jsou tedy spíše kladné. Vypadá to, že *M.A.X. 2* by mohl být úspěšným pokračováním svého předchůdce. Ale není to na druhou stranu přeci jen trochu málo?





Tanktics

Anglická firma DMA Design, která má hru Tanktics na svědomí, sebevědomě prohlašuje, že se jedná o nejrychlejší a nejoriginálnější strategii v historii.













Cílem hry je obvyklé poražení, rozdupání, totální vyhlazení a nakonec zapomenutí všech vašich nepřátel - i když v počátečních fázích hry budete určitě velmi rádi, když se vám podaří alespoň zpomalit jejich postup. K tomu ovšem máte k dispozici naprosto originální typ megalomanského, antigravitačního a po zuby ozbrojeného tanku, takového, jaký jste ještě neviděli. Vaše jednotky složené z těchto na první pohled odporných (pokud se samozřejmě díváte z té špatné strany - tedy do hlavně zvenku) monster se v *Tanktics* ovšem s ladnou grácií pohybují po 3D polygony tvořené krajině, která již na prvních statických obrázcích ze hry vypadá velmi zajímavě.

Celá hra totiž nese nesmírný humorný náboj - což je právě prvek, kterým se odlišuje od té spousty krvelačných nesmiřitelných realtime akčních strategií, které v poslední době zaplavují naše počítače s neúnavnou vytrvalostí smečky hladových vlků. Navíc je velmi zajímavě řešeno i ovládání celé hry, které je nejen kompletně prováděno pouze myší, ale tentokrát se obejde i bez složitých rozbalovacích menu (dokonce si údajně vystačí pouze s pohybem a dvěma myšoidními tlačítky). Vaše jednotky totiž na svět přicházejí tak, že uprostřed herní plochy je stroj zvaný „Part-O-Matic" (nikdo neví kdy, jak a proč se tam dostal), z kterého naprosto nepředvídatelně padají díly. Pomocí vašeho základního vozidla (ovládaného pouze pohybem myši a klikáním buttonů) můžete jednotlivé kusy sbírat a dávat je dohromady, kde se automaticky začnou smontovávat v zárodek dalšího vozidla. A tak pořád dokola. Pouze na kombinaci výrobních dílů (jelikož je dílů opravdu MNOHO, je kombinací zhruba 3 000 000 000 000 - tj. HODNĚ) tedy bude záležet, jaké stroje si postavíte a s jakými se vydáte do tažení proti soupeři. Navíc až do umístění kontrolního dílu je celý stroj neutrální, můžete tedy postavit průzkumné vozítko, uchopit ovládací jednotku proniknout do centra nepřítele a umístit ji na jeho několik minut vypiplávaný - téměř hotový - bitevní megatank a pěkně mu v jeho bázi zatopit.

A chybět nebudou ani ovce!

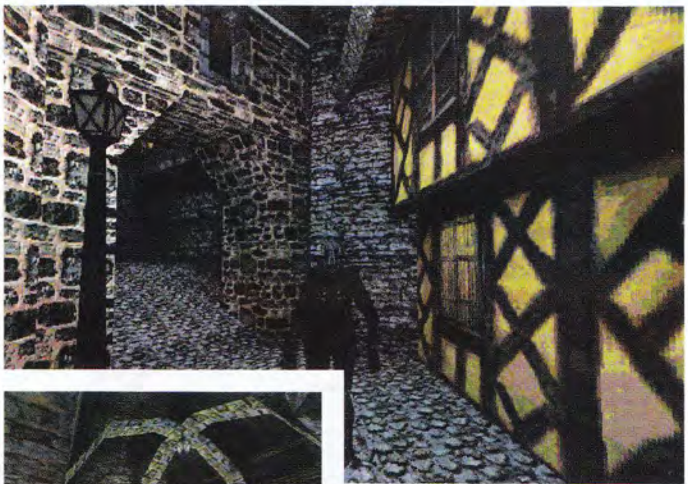




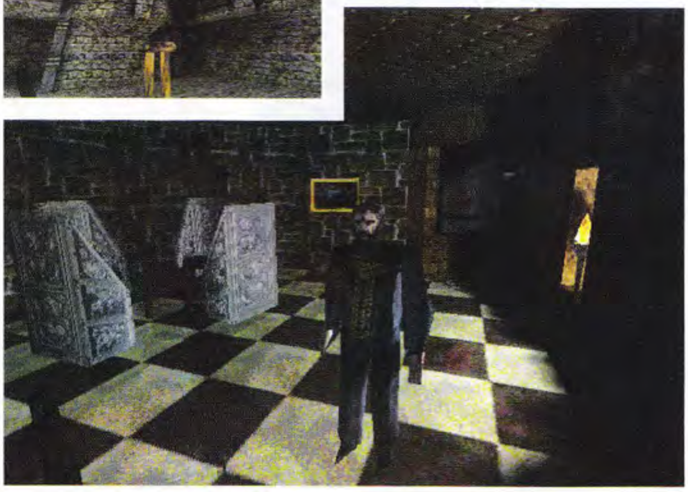


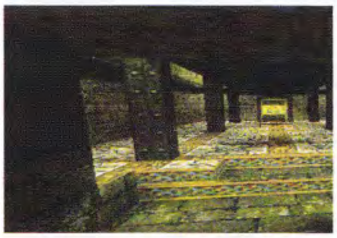
The Dark Project

Firma Looking Glass Technologies má mezi příznivci RPG a dungeonů skutečně vysoký kredit.

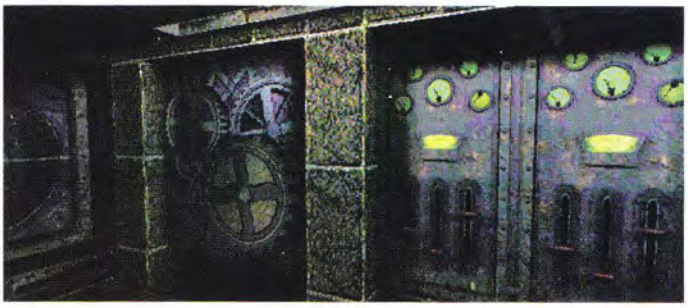


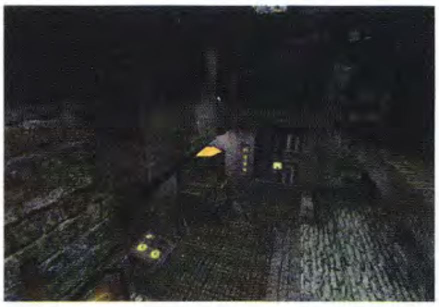


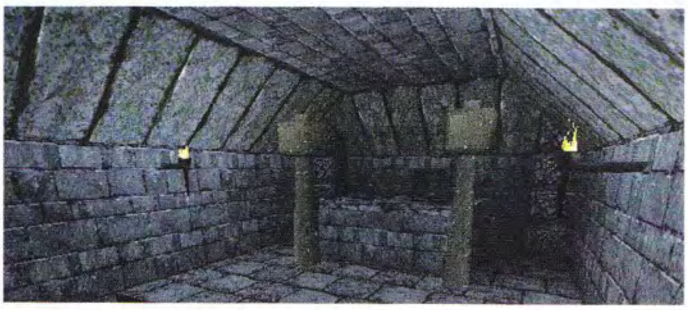












Počínaje sérií *Might & Magic*, přes *Ultimu Underworld*, jednu z nejgeniálnějších RPG všech dob - *System Shock*, až po nedoceněnou akční *Terra Novu*.

Autorská práva na pokračování *Ultimy* i *System Shocku* však vlastní firma Origin, a tak se v Looking Glass pustili do zcela nového, temného projektu (*The Dark Project*). Přestože se oficiálně nejedná o pokračování žádné ze zmiňovaných her, skutečnost je taková, že návaznost a podobnost *System Shocku* je více než náhodná.

A podobně jako *System Shock* nebyl pouhý klon *Doomu* (ať si kdo chce co chce říká), ani *The Dark Project* nebude pouhým klonem *Quake II*. Jedná se totiž o komplexní, daleko více adventurní a RPG-ózní, i když pravda také hodně 3D a akční hru. Její děj je velkou mírou založen na tajemné atmosféře herních prostředí (kterých je mimochodem přes několik desítek), a mohu snad prozradit, že velkou roli zde bude hrát plížení, skrývání, otevírání zamčených zámků a všelijaká ta ostatní zlodějina.

Na úžasné úrovni není pouze zpracování (ať grafické, či zvukově-hudební), ale i inteligence postav. Pokud například sledujete strážného a zašramotíte díky příliš rychlé a neopatrné chůzi, může se stát, že strážný zastaví, rozhlédne se, zamumlá si cosi pro sebe a po chvíli naslouchání - kterou vy samozřejmě trávíte tím, že se tiše modlíte ke všem možným bohům - třeba prohodí krátkou nadávku na krysy a jde dál. Nebo také ne, a to už pak přijdou ke slovu zbraně a - opět velmi vychytaný - bojový systém.

V současné době sice ještě probíhají úvahy o finální podobě grafického enginu - jedná se o to, zda podporovat 3Dfx a některé další karty přímo, nebo využít obecné podpory přes DirectX, i když v poslední době se zdá, že nakonec zřejmě zvítězí právě DirectX, což potěší nejen majitele čipsetů Riva či Rendition 2200, ale i všechny, kteří s napětím vzhlížejí k novému Voodoo 2, které je sice zpětně kompatibilní, ale přece jen bude obsahovat spoustu novinek a vymožeností.

Flight Unlimited 2

Na letecké simulátory, ve kterých v drtivé většině převládá MÍROVÉ (tfuj, tfuj tfuj, odplivnutí přes levé rameno) létání, se dívám poněkud skepticky.

Především snad ani nepatří mezi počítačové hry, ale spíš by se měly řadit mezi edutaiment (očištění obřadního nože a obětování čistě bílého kohouta). Přesto se tyto projekty mezi určitou skupinou fanatiků těší značné oblibě. Proto je třeba - i přes částečný, niterný nesouhlas - pokusit se objektivně tuto skupinku nešťastníků informovat.

Takže směle do toho a ještě rychleji od toho. *Flight Unlimited 2* je klasickým případem bezkonfliktního leteckého simulátoru, jenž vychází z osvědčeného konceptu série *Flight Simulator* (a také svého předchůdce *Flight Unlimited*) - poměrně široké spektrum letounů (od klasické Cessny až po P51D Mustang - celkem šest letadel), celá řada významných letišť (San Francisko, Oakland a dalších 45), fotorealisticky provedená krajina, a teď si milý platící létej do sytosti.

V betaverzi, kterou jsem měl pro psaní tohoto preview k dispozici, jsem měl možnost si zalétat v okolí San Franciska, a musím vám přiznat, že mě *Flight Unlimited 2* docela zaujal. Precizně provedená, fotorealistická krajina (i když daleko lépe to všechno vypadá až z větší výšky, při nízkých přeletech si až zas tak moc hezké grafiky neužijete) a navíc pro nás připravila firma Looking Glass celou řadu poměrně zábavných misí - přelet na Frískem v bouři, přistání na letadlové lodi či možnost vytvořit si svoje vlastní scenario.

Bohužel se stále hezčími a kvalitnějšími screenshoty, které firma Looking Glass vypustila, se většině hráčů za zátylkem uhnízdil neurčitý a nepříjemný pocit, neboť do hlavy se s neúprosnou vytrvalostí vkrádala myšlenka, jestli půjde tento hi-tech projekt pustit i na jejich konfiguraci. Nuže vězte, že to není až zase tak krvavé. Autoři uvádějí, že pro solidní plynulost simulace v režimu 512x384 by mělo stačit obyčejné P120. No uvidíme. Rozhodně ale neprohloupí ten, co si mezitím pořídil nějaký ten 3D akcelerátor, který podporuje Direct 3D veze 5.0. Připravují se také specielní verze pro karty s chipsetem 3Dfx nebo Rendition.

Já osobně jsem betaverzi tohoto projektu testoval na P133, a bez 3D akcelerátoru hra šlapala v režimu 640x480 s omezenými detaily až nečekaně uspokojujícím tempem. 3Dfx pak byla samozřejmě úplně bezproblémová. Takže si spolu s *Flight Unlimited 2* nechte pod stromeček nadělit i 3Dfxko.











Quake II

Quake byl jen předehra





▲ I takhle velké monstrum lze netrefit.

► Občas přijde i na grupáč







Ve zvráceném zábavním průmyslu plném komerčních pokračování, nesmyslných ročních aktualizací bez špetky inovace a systematické recyklace všech žánrů, chudáka hráče dvojnásob potěší, když vyjde hra, která není pouhým tmavším odstínem svého předchůdce. A *Quake II*, jedna z nejočekávanějších her letošního roku, takový rozhodně je, byť s kosmetickými výhradami. Tyto výhrady jsou však dány geneticky zakódovanou neřestí všech horkých titulů, které jsou očekávány tisíci fanoušky po dobu několika let. Až na vzácné výjimky totiž neexistuje titul, který by po dlouhých měsících očekávání, plných veřejností i médii vymyšlených atributů, skutečně splnil veškerá očekávání, a přestože se podobné projekty často staly hity, do absolutní hvězdné špičky jim „něco" chybělo. To „něco" ovšem pouze v očích hráčů. Touto kratičkou filozofickou úvahou jsem chtěl říci, že *Quake II* vlastně JE dokonalý - jen v nás, hráčích, to trochu skřípe :-).

id Software je poslední společností, u které bych čekal tak podstatný rozdíl mezi prvním a druhým dílem. Jejich dosavadní koncepce byla jasná - *Wolfenstein* vs. *Spear of Destiny*, *Doom* vs. *Doom II*, prakticky jen nové levely s trochou té omáčky (naštěstí výborně namíchané) a šup s tím do výloh. Situace se ale s příchodem *Quaka II* diametrálně změnila, ačkoliv je totiž technologicky postaven na prvním díle, rozdíl je zřetelný, a to především po vizuální stránce. Kromě nepodstatné, ale u id Softu udivující přítomnosti intra, outra a dalších animací je to především samotné herní prostředí. Zpočátku jsem k němu, zvyklý na temnou nevlídnost *Quaka*, přistupoval váhavě a nedůvěřivě, ale záhy jsem si prostory do posledního zákoutí zamiloval jako Lukáš Erben karlovarské oplatky (to není pravda, JÁ mám nejradši fidorky - LUC). Přestože je totiž především v GL-verzi barevnější než například *Duke Nukem*, zachovává si svou osobitost a jedinečnou atmosféru.

Interface zůstal v podstatě totožný, rozlišení v Open-GL je dáno velikostí paměti (u obyčejných 3Dfx karet je to zpravidla nejvýše 640x480), maximální rozlišení v neakcelerovaném módu je neuvěřitelných 1600x1200. Oproti očekáváním se hardwarové požadavky nijak podstatně nezvýšily, slušnou hratelnost vyždímáte již z Pentia 100, pochopitelně však na nejnižším rozlišení 320x240. Modifikovatelnost byla taktéž posílena, s podporou Windows95 bylo obyčejné Quake C nahrazeno knihovnami dll, což má za následek daleko větší rychlost, zdaněnou poněkud náročnějším vývojem a především jistou dávkou nebezpečí, které knihovny skýtají. Můžeme tedy očekávat minimálně stejně skvostné úpravy jako u *Quaka*, jenž svou otevřeností umožnil vytvoření adventury, závodní, logické i platformové hry či v podstatě čehokoliv jiného, co zrovna chytrého fandu napadlo. Přenesme se



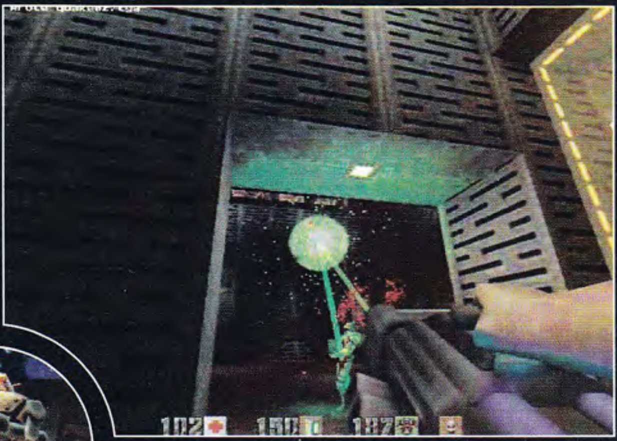


◄ Tajná místnost s podobiznami všech autorů.

však přes geniální technologii a pojďme si konečně říci něco o samotné hře a její hratelnosti, tedy o něčem mnohem důležitějším.

SINGLE PLAYER

Co bychom si nalhávali, byla to právě hra jednoho hráče, která *Quakovi* zabránila v zopakování úspěchu *Doomu*. Jak se autoři sami přiznali, s hotovou technologií v ruce naprosto netušili jakou hru udělat a vytvořili tři desítky vzájemně nezávislých úrovní. S tím je konec. *Quake II* je rozdělen na devět malých tématicky laděných epizod (hangár, město, vězení, sklad, továrna, apod.), jejichž úrovně se vzájemně úzce proplétají a stisknuté tlačítko tak může vyvolat akci











▲ BFG v excelentní formě.

◄ I takto destruktivním způsobem lze otevírat dveře.

v předchozím nebo naopak následujícím levelu. Koncepce to je zajímavá, ale rovněž tak i nebezpečná, stačilo málo a hráč by byl odsouzen k nudnému pobíhání po třech úrovních a hledáním „kde se sakra otevřely ty dveře". Naštěstí to autoři nijak nepřehnali a můžeme to tedy skutečně chápat jako vylepšení.

Samotné herní prostředí a architektura úrovní je dokonalá, pochopitelně absolutně nesrovnatelná se zastaralými build hrami typu *Shadow Warrior*. *Jedi Knight* sice srovnání snese, ale i zde *Quake II* vychází jako jasný vítěz, především díky obrovskému množství architektonických skvostů, kterými je poseta každá z téměř čtyř desítek úrovní, které navíc v drtivé většině obsahují svoje vlastní textury a celkový vzhled, tedy opět obrovské zlepšení oproti *Quakovi*, kde byly v podstatě jen čtyři druhy úrovní neustále se stereotypními texturami.

Dalším argumentem oponentů, tentokrát milovníků komixového *Duke Nukema*, je interaktivita, kterou prý *Quake* narozdíl od jejich favorita postrádal. Ano, je to tak, dvojka však podobným neduhem absolutně netrpí. Všelijaké vychytávky zdobí vpodstatě každý level a i když je na tom kupříkladu *Shadow Warrior* stále o mnoho lépe, rozhodně se ani na moment nenudíte. K tomu přispívají i téměř dvě desítky monster, jež patří mezi největší inovace technologie a zaslouží si obrovskou pochvalu, protože tohle tu skutečně dosud nebylo. Avizované honičky se sice nekonají, avšak minimálně o třídu inteligentnější příšery jsou mnohem pohyblivější a uhýbají před střelami.

MULTI PLAYER

Abych mohl objektivně a do hloubky posoudit kvality deathmatche, musel bych mít minimálně jeden měsíc na intenzivní frag-testing. Pouhých pár hodin mi však stačí na to, abych odvážně konstatoval, že v tomto směru id Software opět nezklamal. Zatímco *Quake* byl hrou jedné zbraně, zde se koncepčně vracíme spíše k *Doomovi*, což jistě není na závadu. Nejdůležitější vlastností kvalitních deathmatchů je dle mého názoru vyváženost zbraní, a ačkoliv se v tomto směru nevyrovná geniální sestavě z *Doomu*, rozhodně to není pouze záležitost raketometu a využijete prakticky jakoukoliv zbraň od dvojité brokovnice po BFG. Kromě vyváženosti arzenálu zároveň oceňuji i řadu nových artefaktů či nástrojů, k dispozici je například tlumič zbraní, případně adrenaline, který narozdíl od mega-health postupně ubývající energie, zvýší vaší odolnost trvale.

id Software však značně překopal základní systémy multiplayeru, který vlastně před čtyřmi lety sám vymyslel a který konkurence převzala. Odvážně odstranil hru po modemu a sériovém kabelu, ještě odvážněji zmizel kooperační mód. Soustředění všech sil na deathmatch se však vyplatilo, maximální počet hráčů byl zvýšen na neuvěřitelné - byť spíše teoretické - dvě stovky a narozdíl od dvou dosavadních deathmatch módů si můžete nastavit vše na míru - je libo vypnout ztrátu energie při pádu z velké výšky? Nebo snad odstranit obvyklý inventořář a používat quad-damage a jiné artefakty ihned po sebrání? To vše a ještě mnohem více hra umožňuje a s trochou snahy se tak doberete spravedlnosti.

Co bychom si nalhávali, byla to právě hra jednoho hráče, která Quakovi zabránila v zopakování úspěchu Doomu.

Trochu zbytečnou, ale velmi zábavnou formou výměny názorů může být kromě obvyklých hlášek a samozřejmě střelby (specifická forma výměny názorů) i několik posunků,







◄◄ Vláček motoráček.

● Takhle budete vypadat s jedním procentem energie a s bolehlavem.





▲ Bloudivá střela aneb rail-gun v akci.

► Ostřelovací věž, původně v držení nepřátel.

Stačí stisknout buttonek, není třeba plýtvat drahocenou municí.







které autoři vnukli hlavním postavám. Soupeře tak můžete kromě spršky nadávek počastovat i vztyčeným prostředníčkem, salutováním či osaháváním rozkroku á la Michael Jackson.

Na Quaka II si budete muset zvykat. Když jsem jej zhruba týden před uzávěrkou začal hrát, nijak zvlášť mne nezaujal...

Co bohužel, alespoň v tento moment, trochu snižuje kvality hry více hráčů, je naprostá absence map specializovaných pro deathmatch. Zatímco jsme v *Quakovi* mohli využít dokonce šest výtečně navržených dm arén, zde zatím není ani jediná. Podotýkám zatím, jeden z tvůrců úrovní z id Software oznámil práci na nové verzi DM2 a DM4, dvojici nejznámějších originálních deathmatch arén, a rovněž tak plánuje dodatečné vydání módu „Capture the Flag", který se dočkal už v prvním díle, kde jej vyvíjel nezávislý tým Threewave, odezvy hodné oficiální implementace. Celkově mám sice pocit, že id Software deathmatch po kritice single-playeru u prvního dílu trochu vědomě odložil na vedlejší kolej, přesto jsem přesvědčen, že po vydání obou dodatků bude ještě o mnoho lépe. A to mi věřte - deathmatch se dobře válí i dnes, s běžnými úrovněmi.

Na *Quaka II* si budete muset zvykat. Když jsem jej zhruba týden před uzávěrkou začal hrát, nijak zvlášť mne nezaujal, nakonec jsem se však ze sedmičky vyšplhal ještě o dva stupně výše. Od absolutního verdiktu *Quaka II* uchránil pouze *Jedi Knight*, který svou přítomností překazil id Softu ambice na bezkonkurenční nadvládu v 3d-akčním žánru a oba nyní ruku v ruce odrážejí zatím nedůstojné pokusy o převrat. Pokud jste však milovali *Quaka* či pokud máte přístup k obrovskému množství přídavných misí a jiných add-onů, které se zakrátko objeví na Internetu, bez uzardění si připočtěte ještě jeden bodík - pro vás to bude hra roku a nejlepší 3d-akční hra vůbec.

Jan Modrák

score 9/10

konfigurace

Výrobce	id Software
Distributor	Activision
Systém	Windows 95
CPU	P90
Paměť	16MB RAM
Harddisk	25MB RAM
Multiplayer	ano

verdikt

Quake rulez.









▲ I raketa může čas od času plnit funkci louče.

◄ Opět spirálovitý rail-gun v akci.



BLASTER - nástupce pěstí a sekery, základní zbraň Q2 s nekonečnou municí. Využitelná na nejzákladnější monstra či na odstřelování barelů, beden či tlačítek, máte-li málo munice.



SHOTGUN - základní brokovnice, narozdíl od sestřičky z Quaka je slušně účinná a podobně jako v Doomu je vhodná spíše na střelbu do dálky.



SUPER SHOTGUN - dvojbrokovnice rovněž řečená „medvědice" je velmi efektivní a patří mezi nejvyužívanější zbraně celé hry. Nepatrnou nevýhodou je délka nabíjení a poměrně velký rozptyl, výhodou naopak slušná údernost.



MACHINE GUN - základní automatická zbraň, která je využívaná výhradně v prvních úrovních a časem nahrazena kvalitnějšími nástroji. Kadence není nijak hrozivá a intenzivní střelbou se však hlaveň zvedá vzhůru, což snižuje přesnost.



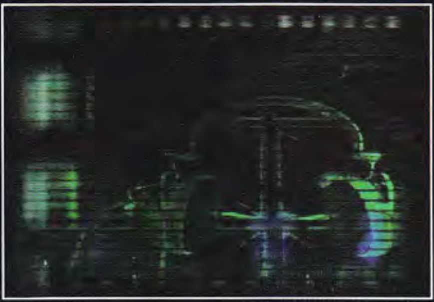
CHAIN GUN - pravý nefalšovaný kulomet, který je daleko účinnější než kolega z Doomu, možná ještě více než „perforator" z Quaka. Spotřeba rychlá, náboje střílí v dávkách, nejnižší možný počet je cca 10.



HAND GRENADE - ruční granát je oproti granátometu pomalejší, ale zato naprosto tichý a více ovladatelný, délkou stisku tlačítka pro střelbu můžete regulovat vzdálenost.

Sonic Mayhem

Trent Reznor, známá to postava nezávislé hudební scény, udělal ze soundtracku ke *Quaku* absolutní lahůdku, kterou si kupovali i fandové Nine Inch Nails, kteří o existenci počítačových her a *Quaka* věděli jen minimálně. O to těžší to měl, po Reznorově odmítnutí spolupráce na druhém dílu odůvodněném přílišným zaneprázdněním jinými projekty (údajně litoval), jeho nástupce, kterým se i přes jisté pokusy o angažování Ozzyho Osbourna a několika dalších rockových nebo metalových hvězd či kapel stal tým Sonic Mayhem. Ten je tvořen dvěma mladými hudebníky, Saschou Dikiciyanem a Davidem Valenciou, jejichž prvním komerčním projektem byl rockově laděný soundtrack „Methods of Destruction" speciálně vydaný ke *Quaku*, jako druhá varianta k ponurým originálním trackům Nine Inch Nails. Sonic Mayhem si pro svůj současný dream-projekt, soundtrack ke *Quaku II*, vzali příklad především z *Doomu*, který tenkrát tvořil midový král Bobby Prince, a vytvořili melodickou, impulzivní instrumentální hudbu s mírně metalovým nádechem. Výsledek, byť s pomocí Roba Zombie, který vytvořil „theme song", vypadá více než dobře a hluchoněmou atmosféru perfektně doplňuje. Sonic Mayhem v těchto chvílích připravují své první sólové album a podle kvalit jejich dosavadních výtvorů se mají na co těšit i milovníci podobného typu hudby, kteří mají s počítačovými hrami pramálo společného.



Budoucnost id Software

Pro id Software je příznačná značná podpora vlastních produktů, které se věnují řadu měsíců po vydání hry. Zatímco pro konkurenci (podívejte například na Blizzard a jejich *Diablo*) je někdy pouze vytvoření patche nepřekonatelným problémem, id Soft věnuje veškeré své síly na zdokonalování již vydané hry, k čemuž mu koneckonců pomáhá i vynalézavá veřejnost. Kromě již zmíněných deathmatchových map a módu „Capture the Flag" hodlá id Software vytvořit vlastní mission pack úrovní, čímž hodlá definitivně zakončit třetí generaci svých her a obrátit list. Následující kapitola pak nese název *Trinity*. Zatím spíše krycí jméno projektu konce tohoto tisíciletí, jehož vývoj si vyžádá minimálně rok a půl tvrdé práce především programátorů, Johna Carmacka, Briana Hooka a Johna Cashe. Přestože je v tuto chvíli technologie uschována pouze v Carmackově hlavě, po zkušenostech s předchozími projekty můžeme očekávat další revoluci.

Quake II technologie

Kvalitní engine poskytuje jeho autorům další způsob výdělku. Začal to již *Doom* (*Strife*, *Hexen*, aj.), pak *Build* (*Redneck Rampage*, *Exhumed*, *Tekwar*, aj.) a doslova masově začal vydělávat *Quake*. Stačí maličkost - půl milionu dolarů - a úspěch je prakticky zaručen. Taková je přibližná cena technologie *Quake* a vzhledem k frontě zájemců asi není tak vysoká. Kromě základního poplatku se dále platí podíly ze zisku, které však mohou paušální cenu dalece převýšit - například na *Duke Nukem Forever* od 3d Realms, jednoznačně nejatraktivnější „quake-engine" hře, může id Software vydělat i několik milionů a celkově tak může být licencování výnosnější než prodej samotné hry. Mezi další projekty tvořené na *Quake* technologii patří *Half-Life* (Sierra), *Daikatana* a *Anarchronox* (ION Storm) či *SiN* (Ritual Ent.).





GRENADE LAUNCHER - granátomet je vlastně podobně jako v Quakovi trochu opomíjený, ale pokud víte jak na to, můžete s ním slavit nevídané úspěchy. V single-playeru jej moc nevyužijete, zde jednoduše není moc důvodů proč nevyužít sympatičtější raketomet, ale v multiplayeru se ho jen tak nezbavíte a dostanete se s ním i do jinak zapovězených prostor.



ROCKET LAUNCHER - klasická zbraň, která nesmí chybět v žádné 3d-akci. Skutečná útočná síla, kterou si však můžete přivodit nepříjemné vlastní zranění. Stejně jako v Quaku jej můžete využít na tzv. rocket-jump, kterým za cenu ztráty pár desítek procent zdraví vyskočíte několikanásobně výše (sklopte zrak, vyskočte a jen o chvilku později vystřelte raketu do země pod sebou, mělo by to vyjít).



HYPER BLASTER - automatická zbraň, v rychlém sledu střílející energii. Smrtící zbraň, navíc pro samotného útočníka bezpečná. Doporučuji na hromadné šarvátky, kdy nevíte u které příšery začít.



RAIL GUN - zbraň nejen vizuálně efektivní, ale taktéž i účinná. Bohužel je její kadence poměrně nízká, po střele potřebuje zhruba stejnou dobu jako medvědice na nabití. Jedním zásahem usmrtíte většinu základních monster.



BFG - a máme ji zpátky, Big Fucking Gun je ve stejné formě jako před čtyřmi lety v Doomu, se stejnými účinky, v malé místnosti s deseti monstry dokáže jednou střelou zlikvidovat většinu z nich.

Doom a ti druzí

„Bůh by nás měl žalovat za zneužití Jeho exkluzivních práv na realitu."

Jay Willbur, id Software

Jsou tomu již čtyři roky. Čtyři dlouhé roky, ale pro mne jakoby to bylo včera. Psal se desátý prosinec, léta páně 1993, když pár desítek minut před půlnocí „kdosi" nahrál na ftp archiv Wisconsinské univerzity „jakýsi" soubor. Tenkrát jsem to ještě netušil, ale





v ten okamžik se změnil život můj i tisíců dalších. Ve stejnou chvíli se univerzitní server zahltil šťastnými hráči a těm ostatním, kteří přišli s křížkem po funuse, se jej samou snahou o připojení podařilo dvakrát vyřadit z provozu. Trvalo několik dní, než se univerzita vrátila do zaběhlých kolejí, mnohem déle ovšem trvalo, než se do univerzity vrátili studenti. Tím souborem byla sharewarová epizoda Doomu a těmi neznámými programátoři společnosti id Software.

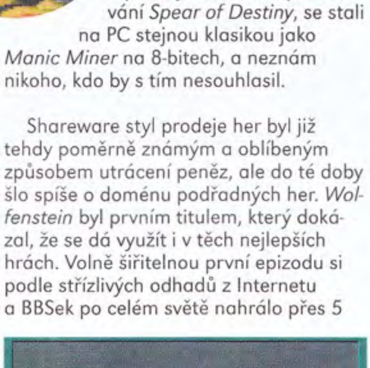


První epizodu si podle střízlivých odhadů nahrálo přes 5 milionů lidí.

Ale to bychom předbíhali. Úplný začátek naší dnešní 3D-akční procházky se odehrál více než o rok dříve, v květnu 1992, kdy id Software ve spolupráci s Apogee vydal *Wolfensteina*, až na nepodstatné výjimky úplně první 3D hru, která si zasloužila obdiv už jen tím, že byla. Populární *Wolfenstein* a jeho pozdější komerční pokračování *Spear of Destiny*, se stali na PC stejnou klasikou jako *Manic Miner* na 8-bitech, a neznám nikoho, kdo by s tím nesouhlasil.



Shareware styl prodeje her byl již tehdy poměrně známým a oblíbeným způsobem utrácení peněz, ale do té doby šlo spíše o doménu podřadných her. *Wolfenstein* byl prvním titulem, který dokázal, že se dá využít i v těch nejlepších hrách. Volně šiřitelnou první epizodu si podle střízlivých odhadů z Internetu a BBSek po celém světě nahrálo přes 5 milionů lidí a velká část z nich byla spokojena, protože si dalších pět epizod oficiálně dokoupilo téměř půl milionu z nich (jen bůh ví, kolik dalších lidí tak učinilo pokoutní cestou). Půl milionu prodaných exemplářů, to byl na tehdejší dobu výkon více než slušný.



Při programování technologie autoři původně nepočítali s možností dalších úprav, ale především díky jednoduchosti engine a chytrosti hackerů se záhy po vydání objevily první editory a následně i úrovně, vše z dílny samotných fandů. Vrcholem tehdejších úprav byla grafika a noví protivníci, vzpomínám si na úpravu Pac-Mana, Street Figteru a lechtivou verzi s Marylin Monroe namísto obrázků Hitlera na zdech. Protože id Software tvorbu nijak nepodporoval, ani vývoj úrovní nebyl masově rozšířen a jejich počet odhaduji na několik set, ale tehdy velmi originální možnost zapojení veřejnosti do vývoje měla co do sebe, a jak se ze zpětného pohledu můžeme přesvědčit, byla později použita ve velkém množství nejen 3D-akčních her. id Software pak zakončil slavnou éru *Wolfensteina* krokem, o kterém si do té doby mohli nechat všichni začínající programátoři jen zdát - vydal kompletní zdro-



Doom. Víte, že ...

■ Tajný kód IDSPISPOPD je zkratka „Smashing Pumpkins Into Small Piles of Putid Debris". Když se v roce 1992 vyvíjel *Doom*, lidé byli značně nadržení, a tak si nějaká skupinka nápaditých recesistů z Usenetu vymyslela fiktivní hru právě s uvedeným názvem, která jim měla pomoci trochu „zapomenout". Když pak první díl *Doomu* vyšel, obsahoval tento kód na procházení zdí na počest právě tohoto projektu. Interpretace cheatu IDKFA je rovněž zajímavá - Killer Fucking Arsenal.

■ Když v *Doomu II* vstoupíte do závěrečné 30. úrovně, ozve se řev finálové příšery. Přehrajete-li si tento zvuk pozpátku, uslyšíte „To win the game you must kill me - John Romero." Pokud navíc skočíte z výtahu přímo před hlavu end bosse a zapnete kód na procházení zdí, uvidíte, že to s tím monstrem není ta zlé - čeká na vás hlava Johna Romera napíchnutá na kůl. Stačí jí párkrát polaskat pistolí a hra je vyhrána.

■ V *Duke Nukemu* je obsažena reference na *Doom* - v třetí úrovni první epizody je kousek po startu, za kaplí na zemi, mrtvé tělo z *Doomu*. Duke ho okomentuje hláškou „Hmmm. That's one doomed space marine."

■ Máte 3Dfx kartu a milujete *Doom*. Jde to dohromady, nebo ne? Zatím ne, ale půjde, přirpavuje se 3Dfx patch pro *Doom*. A až bude vydán, Carmack prý vypustí zdrojový kód *Doomu*.



Wolfenstein 3D. Víte, že ...

■ „B.J." Blazkovicz, hrdina *Wolfensteinu*, nebyl tak docela smyšlenou postavou - narodil se 14.dubna 1911 polským emigrantům a skutečně se stal špičkovým špionem, aby později získal několik hrdinských ocenění, mj. i medaili za statečnost „B.J.", po které získal přezdívku. Po válce se oženil a jeho syn se stal lokální TV hvězdou v Millwaukee. Z pochopitelných důvodů si dal jméno Blaze. Jeho syn (vnuk Blazkowicze) pak dostal jméno Billy a to jsme již u hrdiny série *Commander Keenu*, Billy Blaze.

■ Apogee vzhledem k úspěchu *Wolfensteina* vážně uvažovala o pokračování. id Software však neměl zájem na vydání pouze průměrné hry, a tak se k projektu postavil zády - Apogee ve vývoji pokračovali a vydali hru pod názvem *Rise of the Triad*.

■ Každá z epizod má jeden tajný level, do kterého se dostanete poněkud obtížněji, zpravidla přes tajnou zeď apod. Všechny tyto úrovně jsou buď přeplněny zlatem a poklady, nebo naopak přetékají nepřáteli a jsou téměř nehratelné. Tajná úroveň třetí epizody však simuluje 3D vzhled Pac-mana. Klasicky probíháte zdmi, namísto zlata sbíráte originální žluté kuličky a ohrožují vás duchové.

■ Ve 3. a 6. epizodě je v některých úrovních slyšet hudba, v jejímž pozadí „pípá" morseovka. Hlásí: „TO BIG BAD WOLF DE LITTLE RED RIDING HOOD ELIMINATE HITLER IMPERATIVE COMPLETE MISSION WITHIN 24 HOURS OUT"(„de" znamená v morseově žargonu „from").

■ id Software si myšlenku pro vytvoření hry vzali ze hry *Castle Wolfenstein* na platformě Apple II (hra vyšla i na C64). Původní hra, světe div se, měla podobný námět jako její slavnější kopie a id Software dokonce zaplatili slušné peníze za copyright.

jový kód hry a umožnil tak celému světu přesvědčit se o schopnostech Johna Carmacka, hlavního programátora týmu.

Přestože konkurence ani po půl roce, kdy *Wolfensteina* následovalo již zmíněné volné pokračování *Spear of Destiny*, nijak nezareagovala, id Software hleděl kupředu a vrhnul se do dalších projektů. Jejich úspěch zaznamenal celý zábavní průmysl, a není divu, že se předháněl v nabídkách. Mezi ty zajímavější patří zakázka Atari, reagující spíše na úspěch série *Commander Keen*. Atari chtělo vytvořit herní charakter ekvivaletní konkurenčnímu Sonicu a Mariovi; Pounce, jak byla postava později pojmenována, se však ze známých důvodů nedočkal praktického využití. Carmack rovněž v mezičase mezi dvěma vlastními projekty vytvořil technologii Shadowcasteru, na které si udělal jméno Raven Software, ale to už byl čas na další mílový krok, pracovně nazvaný „It's Green and Pissed!"(ne, to jsem si opravdu nevymyslel). id Software nijak neživil veřejnost hypem, tak běžným v dnešním zkaženém světě - bohatě stačilo tiskové prohlášení z ledna 1993, alpha verze v březnu, několik screenshotů a pirátská beta v srpnu, to vše, byť v posledním případě poněkud paradoxně, přispělo k obrovské vlně zájmu, která se kolem *Doomu* vzedmula.







Když se pak svět v onen slavný den dočkal, nebyl žádný důvod k smutku - id Software vše do posledního puntíku splnil. Nadšení fanoušci se předháněli v superlativech, všechny vystihuje trefná poznámka jednoho z nich: „Doom není jen hra, Doom je životní styl."

Doom byl revoluční prakticky ve všech atributech, další vývoj počítačové zábavy však ovlivnil především ve dvou aspektech. Tím prvním je samozřejmě multiplayer volba, ve které *Doom* jako první dotáhl do konce myšlenku hry více hráčů a přivedl na svět termín „deathmatch". Původně doplněk klasické anabáze hlavní postavy se po několika dnech změnil v oblíbenou činnost na dlouhé i krátké večery, a je to hlavně deathmatch, který způsobil, že se *Doom* udržel po více než 200 týdnů v internetovém žebříčku oblíbenosti PC her, z toho navíc přesně rok na první příčce. id Software později oblíbenost deathamtche ještě podpořil spoluprací na vytvoření celoamerické sítě Dwango, která umožnila hru po modemu se soupeřem na druhé straně kontinentu. Ačkoliv to v dnešní internetové konkurenci nevypadá moc přitažlivě, je tomu pár měsíců, co Dwango rozhodilo sítě ve Velké Británii a chystá se i dále do Evropy.





Tím druhým aspektem není nic jiného než programovatelnost. Zatímco u *Wolfensteina 3D* šlo



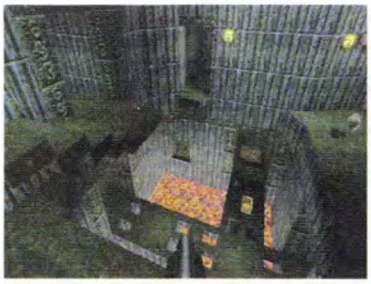
o pouhý rozmar hackerů, zde již byl znát úmysl samotných autorů, kteří umožnili editovat prakticky cokoliv, od grafiky, přes zvuky až po zbraně či monstra, byť především v chování hry s velkým omezením. Příslušný adresář oficiálního archivu na ftp-serveru cdrom.com čítá několik gigabytů dat a jen počet úrovní odhaduji na pěkných pár tisíc. Většina z nich z herního hlediska vůbec nestojí za řeč, ale najdou se i takové, které se kvalitativně vyrovnávají originálu. Hledat jehlu v kupce sena se nechce nikomu, a tak se brzy dostaly na řadu první kompilace levelů nazvané „Total Conversion", tedy nejen úrovně, ale vše ostatní, co si jen můžete představit - z původního *Doomu* v extrémních případech nezbyl ani stavový pruh. Je na samotném hráči, zda má radši originální grafiku, ale faktem je, že desítky těchto konverzí bohatě kompenzovaly částku zaplacenou za originální hru. Nejznámější z nich je AlienDoom, která hře vnukla nové rozměry především v atmosféře, za zmínku stojí i česká, humorně laděná erotická verze PornDoom a v neposlední řadě například Icarus či nově Eternal Doom vytvořený týmem TNT, mj. zodpovědným za *Final*







▲▶ Rozdíl mezi obyčejnou a akcelerovanou verzí není zrovna zanedbatelný. A co teprve průhledná vodička ...





▲ Chthon, zákeřný boss z první epizody, na kterého potřebujete spíše než sto raket trochu důvtipu.



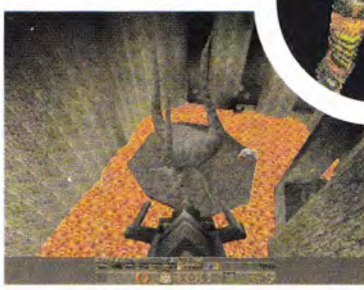
Doom, poslední komerční doom-projekt id Software. A věřte nebo ne, i po těch čtyřech letech vím dnes o více než deseti týmech, které připravují další a další konverze

Na Internetu se kolem *Doomu* zakrátko vytvořila komunita lidí, kteří si vyměňovali svoje zkušenosti, názory a především se utkávali v deathamtchi. Ti, kteří pro multiplayer neměli vybavení, či schopnosti, případně je jednoduše nebavil (jak bizarní, viďte), si vymysleli specialitku zvanou „Doom Honorific Titles", kromě deathamtche druhá varianta, která by měla následovat po zjištění, že už vaše brokovnice s přehledem zvládá Cyberdémona i Masterminda. Velmi dobře organizovaný systém umožňuje hráčům získat tituly v mnoha kategoriích, od poměrně jednoduchých po ultra-obtížné, zvládnuté jen několika málo elitními hráči. Po zaslání přihlášky dostanete za úkol přehrání náhodně zvolených úrovní a výsledek v podobě dema musíte nahrát na server, kde se vedení přesvědčí o vaší způsobilosti nést dané ocenění. Zatímco tak můžete získat titul „Master" za pouhé přehrátí všech úrovní na obtížnost Ultra Violence s destrukcí všeho živého, titul „Tyson" je v podstatě totéž, ovšem pouze s použitím holých rukou, motorové pily a pistole, a jednoznačně nejnáročnější titul „Schwarzenegger" si pak vyžádá přehrání všech úrovní v jednom kuse s obtížností Nightmare. Zní to jistě bláznivě, možná i jednoduše, ale fakt je ten, že se posledně jmenovaný titul podařilo získat pouze dvěma hráčům. Celkový počet majitelů ocenění přesahuje dvě stě, někteří z nich jich však, podobně jako jeden ze dvou českých reprezentantů Lukáš „Look" Ondřej se čtyřmi, vlastní i více.

Nadšení fanoušci se předháněli v superlativech: „Doom není jen hra, Doom je životní styl."

Co naplat. Sláva je pomíjivá, a tak se na *Doom* začíná pomalu ale jistě zapomínat. Technologický pokrok jde nezadržitelně kupředu a začíná se rodit generace hráčů, která nevyrostla na *Doomu*, ale na *Duke Nukemovi*. Přesto bude navždy na světě existovat určitá nevelká skupinka lidí, která *Doomu*, byť si na něm zkazila oči, nikdy nezapomene ty hodiny nádherné zábavy a do smrti nesmaže *Doom* z hardisku. Sám za sebe nikdy nezapomenu na chvíle, které jsem strávil u mé 386-ky s *Doomem* v polovičním okně a nízkými detaily, a na smrtelné posteli zájemci zpaměti nakreslím plán mé nejoblíbenější deathamtch mapy, Map01 z *Doomu II*.





Nicméně i já si našel náhradu. id Software totiž vedle především produkční spolupráce s Raven Software na *Hereticu* a *Hexenu* chystal svou 3D technologii třetí generace, která měla být opět v něčem revoluční. A ne že nebyla. *Quake* nás svou návštěvou opožděně poctil v červnu loňského roku a i on se dočkal příznivé odezvy veřejnosti, jen již ne tak drtivé a ohlušující jako vpřípadě *Doomu*. *Quake* byl opět v mnoha aspektech revoluční a opět ukázal, kam se bude ubírat další trend 3D-akční zábavy. Fenomén *Quaka* je u nás velmi podceňovaný, ale věřte, že by popis všech zajímavých vlastností hry vydal na stejně dlouhý článek, jako je tento.

Kromě QuakeWorldu, inovativní technologie internetové hry, je to opět především otevřenost engine, tentokrát však téměř bez omezení. Nestačí-li vám nová grafika a úrovně, nevadí - nic vám nebrání vytvoření nových artefaktů, nic vám nebrání ve změně pravidel a chování hry a nic vám nebrání ani ve vytvoření „hry ve hře". Kdo neviděl, jen těžko uvěří, ale skutečně je tomu tak - za rok existence *Quaka* jsme měli možnost spatřit



LINKY

- *htp://www.quake.cz* - rád vás přivítám na své téměř každý den aktualizované stránce o Quakovi a všech 3D-akčních hrách
- *htp://www.bluesnewes.com* - několikrát denně aktualizovaná stránka s fundovanými informacemi, největší chlouba quake-scény, zaznamenala již více než 7 milionů přístupů
- *htp://www.slipgatecentral.com* - přehledně rozdělený Yahoo-like seznam quake-stránek všech zaměření
- *htp://www.planetquake.com/spq/matt/* - recenze nově vytvořených map
- *htp://www.sonic.net/~nostromo/ doom2.html* - seznam aktivních doom-projektů
- *htp://www.velocity.net/~mrdoom/* - jedna z mála stále aktualizovaných doom-stránek

QuakeRally

QuakeRally je projekt autorského týmu Impact, tvořeného asi pěti nadějnými programátory, kteří milují *Quaka* a dali si za úkol zrealizovat v něm své sny. Kromě bojových šachů se od nich po více než půl roce dočkáváme dalšího mega-projektu, závodního add-onu *QuakeRally*. Samotná hra je možná stejně jako *Quakovi* podobná *Screameru* či trochu staršímu *Fatal Racingu*. Nejde o simulátor, ale spíše akční závody reálných vozidel, která mají jen tak mimochodem na blatníky připevněny zbraně. Přesto to je, spíše než o zabíjení, o závodění - buď sám proti času, nebo proti soupeřům (ipx i Internet). Na výběr máte mezi několika druhy vehiklů a rovněž mezi množstvím okruhů, které navíc pravidelně přibývají. To vše a ještě mnohem více samozřejmě úplně zdarma. V současnosti se dokončuje Ultimate verze *QuakeRally*, která bude obsahovat několik nových okruhů i aut.

výtečné automobilové závody QuakeRally, poměrně úspěšný, byť zatím nedokončený, pokus o letecký simulátor AirQuake, či logickou, arkádovou i sportovní mutaci *Quaka*. Rovněž obvyklý deathamatch byl fanoušky slušně obohacen o nová pravidla - Capture the Flag všichni dobře znáte, Painkeep nebo Team Fortress už možná ne. Všechny uvedené varianty hry (a ještě desítky dalších) čekají na Internetu jen na vás. Autoři je tvořili bez záměru vydělat na nich balík peněz, pouze s úmyslem pootevřít dveře naprosté volnosti ještě více dokořán. A až budete chtít nahrát záznam ze svého deathamtchového



dýchánku, nezapomeňte přizvat KasCam, výtečnou kameru na nahrávání dem. Důvodem by snad mohlo být i vlastenectví, jejím autorem je totiž Karel Šuhajda, na českém Internetu známý pod přezdívkou Kasuha.

Jedna z úprav však ony zmíněné dveře vyrazila z pantů. ReaperBot, automatický protivník suplující živého soupeře v deathmatchi. Průměrně inteligentní, ale strojově přesný Reaper potrápí ve své nejobtížnější mutaci i ty nejlepší hráče, své pohybové omezení (těžko kdy můžeme od počítače očekávat strategický přehled či snad dokonce intuici) bohatě dohání výtečnou přesností - před jeho raketami se uhýbá jen s velkými obtížemi. Ačkoliv je zdarma, poskytuje několikanásobně větší množství zábavy než přehrání všech čtyř epizod základního *Quaka*, mě osobně vzal minimálně týden čistého času a po kouskách polyká dál a dál. Autorem ReaperBotu je Steven Polge, později najat společností Epic MegaGames, kde v současné době pracuje na umělé inteligenci Unrealu.







▲ QuakeRally.

◄ AirQuake.

promotion-levely na Anacondu nebo nového Jamese Bonda.

Na závěr mi nezbývá než říci: „Držte si klobouky." Nadcházející rok bude totiž pro 3D-akční žánr tím pravým ořechovým, dokončuje se několik zajímavých projektů, všechny pochopitelně se záměrem srazit *Quaka* na kolena a před



Strojově přesný automatický protivník v deathmatchi, ReaperBot, dokáže potrápit i ty nejlepší hráče.

Rovněž tvorba úrovní doznala změn. Autoři se nemusejí jako v *Doomu* zabývat myšlenkami na obcházení nejrůznějších architektonických nádher, ale bez obalu mohou vše vytvořit ve skutečném 3D prostředí. Mnohé úrovně vykazují kvality originálních epizod a vzhledem k rozšířenosti *Quaka* zřejmě vycítili šanci i v Hollywoodu, odkud nám předhodili

zraky milionu hráčů mu uštědřit K.O. Zda se to podaří je otázkou, nikdo ovšem nevymaže *Quaka*, stejně jako jeho dva zmíněné předchůdce, z historických análů, kde i on figuruje jako jeden z největších průkopníků a inovátorů počítačové zábavy. Ať tak či tak, vyhrajeme my, hráči, dobrých her věru není nikdy dost.

Jan Modrák



Stručný profil id Software

Když John a Adrian Carmackovi (nejsou příbuzní), Tom Hall a John Romero 1. února 1991 založili id Software, věděli, co chtějí, ale určitě netušili, jak daleko se jim podaří dostat. Do té doby spolupracovali na několika 2D platformách pro Softdisk, když si jich všiml Scott Miller (majitel Apogee/3d Realms) a snažil se je přetáhnout. Dohodli se a za první díl *Commander Keenu* obdrželi od Scotta dva tisíce dolarů. *Keen* série byla velmi populární a id Softu pomohla stabilizovat svou pozici vedoucího tvůrce sharewarových her. O rok později společnost zakotvila v texaském Dallasu, současném Silicon Valley 3D-akčních her a záhy se ozval zájemce o zakoupení týmu ze strany tehdy velkého distributora - nabídl dva a půl milionu dolarů, a když si Romero řekl o dalších sto tisíc, nabídku zrušil a zachránil tak dnes tolik ceněnou samostatnost a nezávislost id Sofware. Přišel Wolfenstein, Doom a na řadu se dostal Quake. John Carmack, konkurencí, včetně Microsoftu, označovaný za programátorského boha, nezklamal a vytvořil technologický fenomén, který vydělal více peněz na licencování engine než na samotném prodeji (a že i toho bylo více než dost). Do budoucna id Software hodlá, bez osamostatnivšího se Johna Romera, pokračovat v nasazené laťce, kdy se veškerá konkurence řídí právě podle jejich her a své reklamní kampaně staví na tom, že budou jejich hry lepší. id Software je však vždy o krok napřed, a ve chvíli kdy takový titul „konečně" vyjde, jsou již jen pár kroků před dokončením hry další generace. Trinity se blíží ...

Různých herních ef dvaadvacítek je teď tolik, že by se stroj spíš měl jmenovat „Regál Dominance Fighter"...



F22 Air Dominance Fighter



NESOUVISEJÍCÍ KECY NA ZAČÁTEK ANEB PRVNÍ IMPRESE

Výcvik slouží k vylepšování výkonu v praxi, to je jasné. Naposledy jsem byl přímým svědkem pozitivního vlivu výcviku v okamžiku, kdy známý ostřílený (no, spíše „oběti ostřelující") quaker Bludr během bitvy v Laser Game mistrnými zásahy zkorigoval nejmenovanému kolegovi krátkozrakost levé rohovky a v okamžiku, kdy se ubožák pokusil zoufale vykřiknout, mu nacpal lasergun do hltanu s řevem „Chew it, bastard!" a nemilosrdnou dávkou mu rázem vyhubil kolonii anginotvorných bacilů na mandlích. Provedení bylo bleskové, hladké a až na přechodný šok oběti bezbolestné. Kdyby Bludřík věděl, kolik medicínských puntíků si během okamžiku zarobil, jistě by ještě jednou zvážil útrapy redakčního způsobu získávání chlebových kůrek. Proto: Cvičte! Nikdy nevíte, kolikrát za život budete nuceni unést Jumbo nebo uprchnout ze zajetí pomocí na runwayi odstaveného natankovaného Blackbirdu. Znalost létání se jistě vyplatí a o ponorkových a tankových simulátorech to platí taktéž, neboť jak říká motoristické úsloví: „Kdo má tank, má taky přednost."

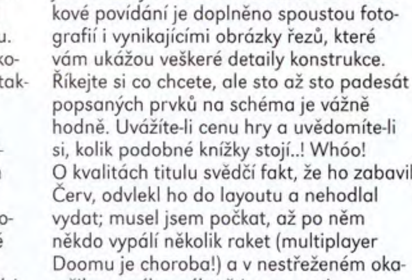
Hloupí nadšenci do leteckých simulátorů musí závidět pilotům diktátorských a teroristických režimů, neboť tito jsou povinni od rána do večera pařit na pašovaných ememixových Pentiích pašované nejnovější letecké simulátory. Chytřejší nadšenci si ale včas uvědomí, že až amíci přiletí, budou sedět v těch legračně hranatých aeroplánech, zatímco je zarakví do opravdu báječně modernizovaných Migů 21 a navrch za ně nalejou pár tun kerosinu, aby to víc bouchlo, až AMRAAMka přisviští.

V tomto místě recenze bych si mohl hrát na děsně chytrého a informovaného a stránku a půl klábosit o výkonech a vlastnostech F22; to je ale příliš laciný trik. Po vykrabicování herní krabice totiž nevypadl manuál jeden, ale rovnou dva. Vlastně ne, vypadl manuál a perfektní knížka „F22: Allies&Adversaries", která vznikla ve spolupráci s World Airpower Journalem a je zkrátka úžasná,



nacpaná horami informací o F22 i všech jeho možných konkurentech. Dvěstěstránkové povídání je doplněno spoustou fotografií i vynikajícími obrázky řezů, které vám ukážou veškeré detaily konstrukce. Říkejte si co chcete, ale sto až sto padesát popsaných prvků na schéma je vážně hodně. Uvážíte-li cenu hry a uvědomíte-li si, kolik podobné knížky stojí..! Whóo! O kvalitách titulu svědčí fakt, že ho zabavil Červ, odvlekl ho do layoutu a nehodlal vydat; musel jsem počkat, až po něm někdo vypálí několik raket (multiplayer Doomu je choroba!) a v nestřeženém okamžiku se výborného čtiva zmocnit...

Ačkoliv do mě Sir Erben hučel, jaká je to hra úžasná a zkrátka super (při přesvědčování Rybky NEBYLO použito standardní násilí, pozn. red.), nedal jsem se nijak



ACMI

(Air Combat Maneuvers Instrumentation) je vynikající a cenově výhodný nástroj pro výcvik vzdušných soubojů. Počítače monitorují simulovaný nebo cvičný souboj, zapisují data o pozicích, rychlosti, střelbě a vyhodnocují výsledky střelby. „Sestřelení" piloti se musí vrátit na zem, dostanou svoji colu a pak se podrobně rozebírá nad 3D grafickými modely taktika, chyby i úspěchy. ACMI umožňuje přepínat pohledy, otáčet 3D terén, zpomalovat i zrychlovat záznam boje a jsou na něm vidět i ty nejmenší chybičky a slabé chvilky.



ovlivnit a ani barevné knížkoví, kterým bylo herní cédéčko obloženo, nehnulo mým kamenným srdcem. Při instalaci a spouštění (ach, jak dlouho nám trvá natahat do 50MB virtuální paměti všechny textury při startu hry) jsem se začal mračit. Co to? 3Dfxová grafika vypadala jaksi zpustle a demo nijak nezaexcelovalo. Co se dá dělat; předtím jsem hrál *Joint Strike Fighter* a ačkoliv to herně nebylo nijak zvlášť úžasné, grafika byla zkrátka strhující. *F22ADF* vypadá na dnešní měřítka velmi slušně, jistě o něco líp než většina současníků - ale proti *JSF*, tak proti němu je o generaci (a ne a ne a ne - jen půl generace - Luc) pozadu. Na efekt, stíny, světlo, detail a podobně hrají oba simulátory, ale *JSF* zcela patrně líp a rozdíl je hodně patrný zvláště u detailů a terénu zblízka.

▼ Šestero obrazovek na mě lišácky pomrkává.



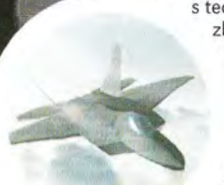






Na dtp mi řekli, že popisek musí být celá věta, ne pouhé „pif paf" - tak teď je to celá věta. (Bože, to je vůl! - DTP)







Z větší dálky jsou srovnatelné, ale i tehdy je *JSF* jasně lepší ve světelných efektech, kouřích a mlhách. Rychlostně jsou oba grafické enginy srovnatelné, ale mám pocit, že *JSF* je o něco rychlejší (tak si kup něco lepšího než P133, škrte! - Luc).

SMRT SE UČÍ LÉTAT ANEB RYBKINOVI KLESÁ SEBEVĚDOMÍ

Daleká runway má, z věže marné volání. Jak ten werk rozpohybovat? Poprvé za virtuálně leteckou kariéru jsem se dostal do úzkých a měl jsem problémy vzlétnout. Nahodil jsem stroj, jedu po runwayi, jedu, jedu, jedu rychle, jedu velmi rychle, ale stroj se ne a ne odlepit, stále JENOM jedu, už jsem přejel a mířím do buše. Vzápětí zjišťuji, že brzdit v plné rychlosti není dobrý nápad a jsem plynule rozmáznut v trávě. I další pokusy skončily jen krosováním a konečně jsem seznal, že je tu zkrátka něco špatně a kajícně se vrátil k manuálu.

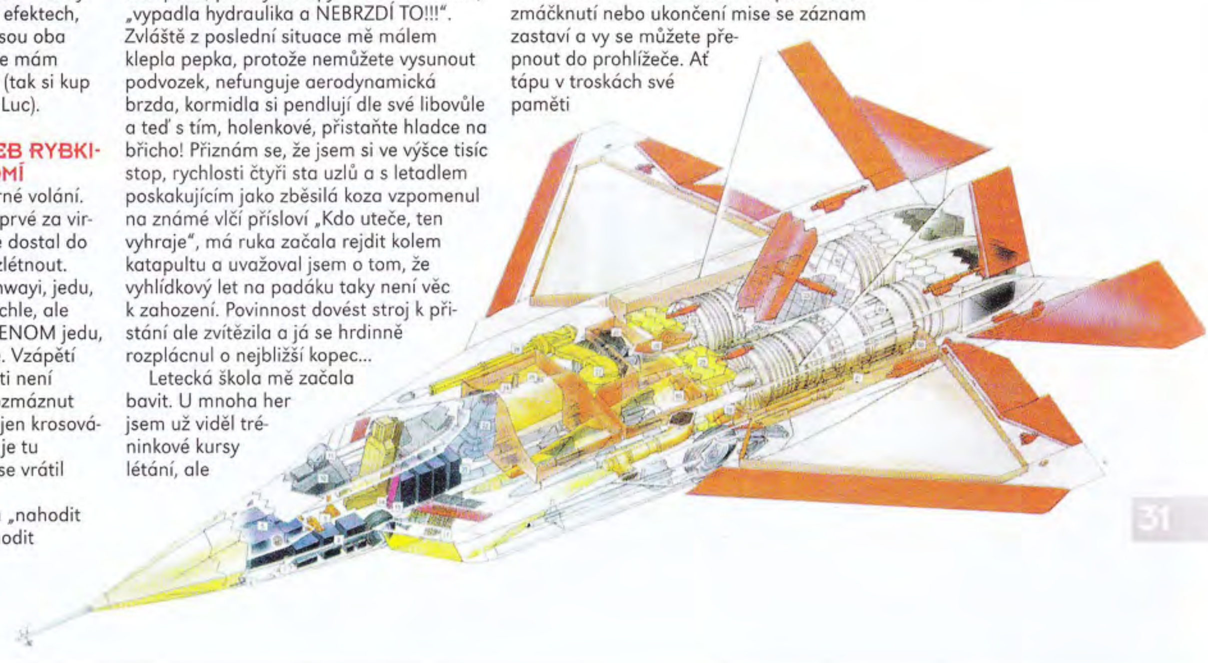
A už je to tady! Pod pojmem „nahodit motory" se v *F22ADF* míní nahodit MOTORY, množné číslo, tedy oba dva. Běda! Další vzlet se daří a začínám tušit čertovinu.

Opustil jsem sekci „Free Flight" a lezu do letecké školy. Ha! *F22ADF* je produkt postavený podle vzorů korektních leteckých trenažérů a simulátorů, už v základním výcviku se naučíte nejen vzlety, všechny možné typy přistání či tankování z létajícího tankeru, ale i řešení různých kritických situací typu „vypadl mi motor(y)", „vypadlo mi výpočetní středisko na palubě a zůstal jsem tu s kniplem, pedály a slepým HUDem sám", „vypadla hydraulika a NEBRZDÍ TO!!!". Zvláště z poslední situace mě málem klepla pepka, protože nemůžete vysunout podvozek, nefunguje aerodynamická brzda, kormidla si pendlují dle své libovůle a teď s tím, holenkové, přistaňte hladce na břicho! Přiznám se, že jsem si ve výšce tisíc stop, rychlosti čtyři sta uzlů a s letadlem poskakujícím jako zběsilá koza vzpomenul na známé vlčí přísloví „Kdo uteče, ten vyhraje", má ruka začala rejdit kolem katapultu a uvažoval jsem o tom, že vyhlídkový let na padáku taky není věc k zahození. Povinnost dovést stroj k přistání ale zvítězila a já se hrdinně rozplácnul o nejbližší kopec...

Letecká škola mě začala bavit. U mnoha her jsem už viděl tréninkové kursy létání, ale bral jsem je jako nutné zlo, které vás odděluje od vesele se houpající hedvábné báně sovětského pilota, z nějž jste před několika okamžiky udělali sovětského paragána. Tady se jde na věc pěkně od podlahy - celkem 37 misí slouží k seznámení se s technikou létání, používání zbraní, taktikou leteckých soubojů a pozemních demolicí, komunikace s wingmany. Pěkně našlapaná škola! Nasbírat zelená razítka u všech zkoušek je kumšt a v některých případech můžete být nakonec rádi, že dostanete pouze padáka a letíte znovu. Superkomplexní trénink v sobě navíc skrývá dvě nikdy nevídaná tajemství - ACMI a AWACS.

ACMI ANEB VELKÝ BRATR TĚ SLEDUJE

ACMI je báječný nástroj pro trénink leteckých soubojů. V průběhu letu si zmáčknete <Alt><R> a ACMI začne zapisovat polohy všech letadel v kvadrantu. Při opakovaném zmáčknutí nebo ukončení mise se záznam zastaví a vy se můžete přepnout do prohlížeče. Ať tápu v troskách své paměti



AWACS

(Airborne Warning And Control System) je speciální letadlo, které nese radar dalekého dosahu a slouží ke šmírování leteckého provozu nad územím nepřítele. AWACS si poklidně létá ve vašem vzdušném prostoru, ale monitoruje leteckou situaci, identifikuje letadla a koordinuje jejich činnost. Tvoří tak významný prvek americké koncepce „digitálního bojiště". Je specializované na létající objekty a na pozemní cíle má špatnou účinnost - v monitorování pozemních sil mu pomáhá sesterské letadlo JSTARS.



sebevíc, nepamatuji, že bych kdy v nějakém simulátoru viděl něco podobného: V trojrozměrném drátěném modelu krajiny létají „barevné papírové vlašťovky" a za sebou zanechávají barevné trajektorie letu, kterými během souboje vytváří nesmírně efektní stopy v podobě čínských draků. Každé letadlo je identifikovatelné, ba co víc: Každá vypálená raketa, každý flér, každá rána z kanónu je pečlivě zaznamenána, a vy tak můžete přesně zjistit, kdo co dělal během souboje, kdo koho sestřelil a nebo kým jste byli pokropeni.

V bojové situaci se nedostatek tréninku vymstí. ACMI jasně ukázalo, že můj hrdinný, ehm, „taktický ústup" před přesi-









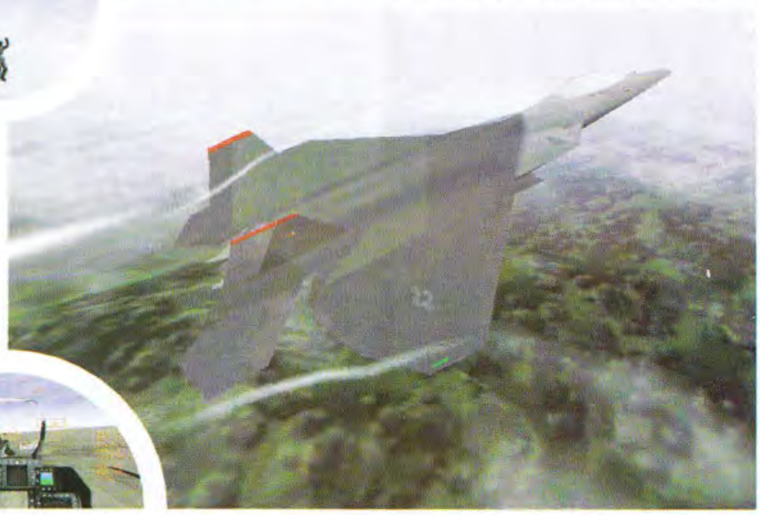
lou vypadal jako zmatená vlnovka (četba manuálu - pokles letadla - altitude warning - korekce - stoupání), zatímco se nepřátelské stroje relaxovaně formovaly do bojové sestavy - stroje s výkonnějším radarem mě trakovaly shora a ostatní se ve vějířovité formaci plížily nad povrchem, takže mi mizely z radaru. Zatímco napůl šílený zelenáč horečně listoval manuálem a hledal klávesu na odpalování flérů, cubánští piloti si v pohodě pokuřovali svá habanos skrze ďoury vydlabané v dejchácích (neboť - jak vám potvrdí expert Mr. Malý - všichni cubánští piloti v dejchácích takové vydlabané ďoury mají a jenom se liší v průměru otvoru, což souvisí s jejich oblíbenou doutníkovou značkou) a dumali, jestli za vámi





mají lištičku poslat už teď a nebo až nad mořem, abyste si, hoškové američtí, v tom Karibiku pěkně zaplavali.

Finále, které jsem považoval za vynikající manévrový souboj, hodný několika leteckých metálů, se ukázalo být zbaběleckým kličkováním založeným na možnosti řízení vektoru tahu při nízkých rychlostech. Upletl jsem tu nejúžasnější leteckou vánočku; ukázalo se však, že jsem odkrýval prdýlku letadla nepřátelské kanonádě častěji, než bylo zdrávo, a to, že jsem dostal jen jedno lehoučké líznutí a neskončil jako řešeto, bylo pouhou otázkou náhody a toho, že schopnost opravdu ostře zatáčet nepřátelské stroje i piloty vytáčela až do krajnosti. ACMI také ukázalo, že s hbitější spouští jsem mohl mít hned několik killů - nepřítel byl tak blízko, že bych ho musel sundat kopancem do výškovky - bohužel: Mé oči byly příliš vytřeštěny, jazyk příliš vyplazen a v hlavě mi svítila rudá věta „Máš munici na necelých deset vteřin nepřetržité palby magore, takže šetři!". Slavné vítězství nebylo nakonec způsobeno Vulcanizací nepřítele, ale prostým faktem, že to ten migouš přehnal, nevybral loping a zagarážoval letadlo pod povrch terénu.



Nu což. Chybami se člověk učí, že. Učit se, učit se, učit se, jak praví klasik s fajfkou (a tím nemyslím Mr. Malého, ten se neučí, neučí a neučí). Aneb, v poněmčené Wotanově variantě: „Schießen, schießen, schießen." Poněvadž - jak známo - žádný učený z nebe nespadl, holenkové, kdepak - sestřelit učeného dá pěknou práci.

AWACS ANEB KDO SEM DAL TU STRATEGII?!

Nevídanou a poněkud zašitou vlastností *F22ADF* je integrovaná realtimová strategie. Jste plácnuti do letadla AWACS a zajišťujete hladký průběh operací. Piloti jsou cháska nezbedná; jeden se vám ztratí, druhý si začne stěžovat, že mu dochází palivo, a třetí si vzpomene, že se mu chce nutně čůrat a dožaduje se navedení na nejbližší letiště. Ve sledovaném kvadrantu se mimo to potulují zmatení etiopští piloti, snažící se padnout při obhajobě vzdušného prostoru své vlasti, a několik najmutých Rusů, snažících se opakovat causu U2 a ukončit stratosférický let našeho špicla. Přízemním letem se plazící B2 nese americký příspěvek k ohňostroji na oslavu páně diktátorových narozenin a dvě křižující Su-35 se ho snaží najít a změnit v nákladnou hromadu šrotu. V tomhle blázinci se pohybují dvě civilní dopravní letadla a tři sta lidí v nich žije v iluzi, že kávou politá sukně či kalhoty jsou to nejhorší, co je může potkat. Neutrální státy bedlivě sledují dění a jejich kroužící stíhači jsou kdykoliv připraveni zapojit se do všeobecné zábavy.

A vy zoufale sedíte nad multifukční obrazovkou a snažíte se vše dovést k dobrému konci: Někdo natankuje, jiný se vyčůrá, pro Rusy vztekle kempující uprostřed divočiny si zaletí helikoptéra, pan

sedm let v kokpitu s DID.

Psal se rok 1991. Světu her vládla Amiga a ST, PC se jen zvolna připravovalo převzít trůn. Právě tehdy vydala firma OCEAN simulátorovou prvotinu týmu DID. *F29 Retaliator* nebyl ani v nejmenším hard-core simulátor, jaké známe dnes. Byla to ale super hra. Ve své době přinášela mnoho nového - od na svou dobu neuvěřitelně nádherné grafiky, přes výbornou hratelnost až po hru po modemu - něco v té době velevzácného. Pravda, byl i problémy, kupříkladu manuál, který si mnoho lidí vytisklo (ono přistát s F29 nebo F22 nebylo nic jednoduchého) čítal na několik set stran. Retaliator byl vlastně prvním simulátorem dvou tehdy neexistujících letadel - F22 a F29.

DID ale nezahálelo a již v roce 94 vydalo pokračování - *TFX; Tactical Fighter Experiment*. *TFX* se stalo pojmem. Tři stříbrná písmena na černém podkladu od té doby zářila na monitorech po několik měsíců, dohnala několik desítek jedinců k šílenství a několik dalších tisíc pak k horečným upgradům (*TFX* se prakticky nedalo hrát bez 486DX a 8MB RAM). Neuvěřitelná grafika, báječná hudba, perfektní mise, a nezapomenutelné zvukové efekty (ještě dnes mi v úších zní klasické „bandits! bandits!"), to vše byl *Tactical Fighter Experiment*. *TFX* se stalo nejlepším leteckým simulátorem roku 1994 a asi největším přelomem v tomto typu her.

Hned na podzim 94 začalo DID pracovat na pokračování *TFX*. (V té době už DID pracovalo i na profesionálních výukových simulátorech.) Původní pracovní název *TFX2* předpokládal jen rozsáhlejší datadisk s minimálně upraveným enginem. Jak to ale bývá, programátor míní a okolnosti mění a z datadisku se nakonec vylíhnul rozsáhlý projekt *EF 2000*. Jen málokdo ale ví, že *EF 2000* obsahovalo kromě velmi realistického vizuálního engine a virtuálního kokpitu a velmi dobrého letového modelu ještě další dva obrovské projetkty, které zůstaly skryty







▼ Velmi vyzbrojený a velmi nebezpečný.



diktátor na své narozeniny do smrti nezapomene, tři sta civilistů ani nenapadne, že by mám měli poslat děkovné korespondáky a U2 přinese tak dlouho žádané kompromitující snímky Hillary Clintonové, jak se spouští s řeckým magnátem.

Svět chce řád, svět vás potřebuje. A tak zadáváte příkazy, kursy; navádíte letadla na cíle a varujete je před nepřátelskými stroji; říkáte „Johny, to je DOOPRAVDY airbus, zkus radši sejmout toho Suchoje, kurs 023 vzdálenost 154" a vůbec. Unikátní možností je schopnost doubleclickem se přehodit do kabiny libovolné F22 a kdykoliv se zase přepnout zpět. Podobně i jako zbytek ovládání ani AWACS není nejjednodušší a v školní sekci jsou proto čtyři speciální AWACS mise.

Kdepak, na nedostatek interakce s nepřáteli si v *F22ADF* rozhodně stěžovat nemůžete.



▲▲ To je ale kýč co?

▲ Hoříme, eject, eject!!!



NIKDO NENÍ DOKONALÝ ANEB CO SE ZASE RYBKINOVI NELÍBÍ?!

Pro kohokoliv, kdo má rád moderní letadla, vypadá *F22ADF* prostě slaďoučce. Hardwarová náročnost i nezbytnost číst manuály je u tak propilovaného kousku pochopitelná. Četba brífingů i manuálů je zcela nevyhnutelná a je jasné, že tento simulátor patří mezi těžší oříšky, které svojí komplexností uspokojí i náročné. Hra je propracovaná a autoři se i zmiňují o tom, že není zcela realistická, protože jen blázen by pouštěl do světa za pár grošíků perfektní model, objasňující všechna tajemství nejnovější letecké techniky USA.

Co se tedy Rybkinovi nelíbí? Za prvé - a to je menší vada, která nás snad nepostihne - podle slov autorů by snad v americké „předvánoční" verzi měla úplně chybět „Tour of Duty", tj. kampaně. Recenzovaná verze ale už kampaně měla - všechny se vztahují k oblasti Rudého moře, což je činí neotřelé. Kampaň „Rudé moře" má 11 misí, „Eritrea" taky 11 a „Saudská Arábie" 10. Tedy: Celkem 32 variabilních a zajímavých misí, což je v pořádku. Divné je na tom snad jenom to, že se všechny odehrávají ve stejné oblasti: A přiznejme si to - koho Habeš zajímá? Nezalítali by jste si radši nad Evropou, v Karibiku či nad Sachalinem? To je jasné minus.

Ve stavu radostné opilosti půvaby hry jsem si zpočátku ani nepovšiml další věci, která představuje velkou ránu pod pás: *F22ADF* neobsahuje žádný generátor misí! Máte jen tréninkové, kampaň a potom „Quick Combat", což je jakási arkádovitá štreka kolem Rudého moře s neomezenou municí a palivem. Ale tím to končí a dál jste odkázáni pouze na multiplayer. Bohatý multiplayer nutno podotknout - IPX, TCP/IP, modemový i po sériovém kabelu. Ale tím to doopravdy hasne - nikde možnost vygenerovat mise další nebo je nedej bože naeditovat. Není mi známo, jak bude vypadat DIDem proklamovaný datadisk *F22 Total Air War*, který doufejme přinese hodně přídavných misí, kampaní nebo snad i jiné mapy.

Jinak už snad nelze hře vytknout další chybky - je to báječné létání, které by si snad už jenom zasloužilo lepší podporu ovládacích zařízení. Poprvé mi doopravdy chyběl mikrofon na komunikaci (jaj, jak mě svrběl jazyk!) a virtuální helma.

RATATA ANEB RESULT

F22ADF je výborný simulátor s velmi slušnou úrovní realismu, s poměrně mazanými nepřáteli a úžasnou podporou stíhacího výcviku. Graficky není zcela na špici - tuto exkluzivitu má *JSF* - a jen omezený počet misí ho odsunuje z devítky na slušnou osmičku. Pokud ale patříte mezi nadšence, klidně si tajně bodík připočtěte.

Michal „F22/1:WOLF_6" Rybka

score 8/10

konfigurace

Výrobce	Digital Image Design
Distributor	Ocean
Systém	Windows 95
CPU	Pentium 133
Paměť	16 MB
Harddisk	70 MB
Multiplayer	2 - 8

verdikt

Výborný simulátor, kterému k dokonalosti schází málo. Editor a víc misí, víc misí... Asi nejlepší trenažér leteckých soubojů - nadšenci přidají puntík navíc.



v pozadí hry. Prvním z nich byl asi první funkční generátor kampaní a misí WarGen. Vtip byl v tom, že ať děláte co děláte, misi od mise se okolo vás odvíjí děj, ten je ovšem alternován vašimi výkony a průběh hry se tak modifikuje podle toho, jak létáte. WarGen u *EF2000* fungoval v off-line režimu a vyhodnocoval vše vždy po dokončení mise. Druhou věcí, skrytou uvnitř hry, byl na svou dobu velmi dobrý systém AI pro pilotování letadel oponenta - SmartPilot, který byl užíván jak v běžných misích, tak i při čistokrevném dogfightu.

Po *EF2000* následovaly reedice (*Super EF*) a datadisky, ovšem vše směřovalo k *F22 ADF*. Ta přináší nové verze SmartPilota i WarGenu (ten teď pracuje on-line už během mise), stejně jako geniální systém ACMI pro nahrání a rozbor průběhu letu a soubojů. DID se tak po pěti letech od uvedení *Retaliatoru* vrátilo k létání s F22. Pravda, mohlo tu být více misí, ale těch se nakonec stejně dočkáte. Tak si ji užijte ve zdraví!



Wing Commander: Prophecy

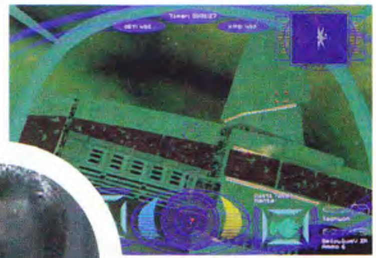
Odpověď zní: Možné to je. Že nevíte co? Ondra Malý se v úvodu svého hot-spotu v minulém čísle zamyslel nad možností pokračování Wing Commandera bez Chrise Robertse, duchovního otce ságy o zvířatech a lidech ve vesmíru.



◄ V PC GAMERu byla obrovská reklama na WC5 s tímto křižníkem, my vám přinášíme foto přímo ze hry.

▼ V operačním sále probíhají poslední přípravy před útokem.



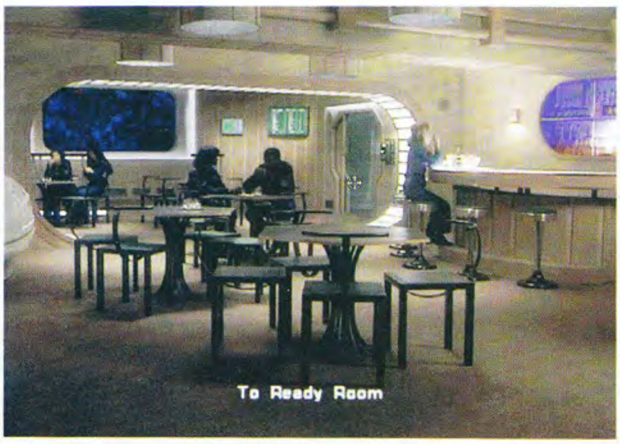






Válka skončila, Kilrathi a lidé žijí jakž takž v souladu. Propastná nenávist pomalu ustupuje a zbývají po ní už jen drobné doutnající uhlíky koncentrované zloby. Ale to by nebyl vesmír, kdyby byl konečný. Mír se totiž nedá uzavřít všude najednou, a vezmeme-li v potaz ještě vedlejší dimenze, je situace věčně nejistá. V jedné Kilrathipohádce se vypráví, jak sám ďábel, nebo něco tomu podobného, otevře brány do jedné takové svojí subdimenze a začne ničit vše živé. Postupuje rychle, bezohledně a vůbec ho nezajímá rasová příslušnost. Přestože pochází z pohádky těch hnusnejch koček, klidně si hubí lidi. Dopadne to samozřejmě katastrofou a totální zkázou. Dostatečně nepříjemná pohádka. Dost nepříjemná na to, aby se uskutečnila.

Naprosto mne uchvátila konstrukce lodí. Dokonale realisticky vyhlížející korábу všech druhů a barev, zvláště pak to platí o těch „zlých".



Jednoho krásného dne (ve vesmíru?) se z ničeho nic nedaleko základny v Kilrah systému objeví červí díra. To ona někdy dělá. A než se stačí všichni vyděsit, zásah z protonového děla mění celý komplex ve sběrnu barevných kovů, upravenou pár kilogramy semtexu. Pochopitelně vzniknou dohady o tom, kdo to způsobil. Když se vzájemně vyloučí obě rasy, začne rozsáhlý průzkum a později i další válka.

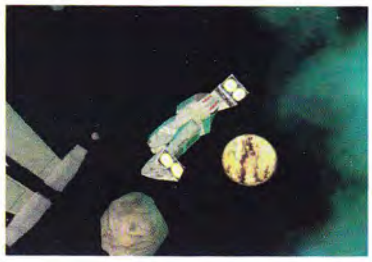
Wing Commander: Prophecy je zároveň návratem k minulým dílům i odpoutáním od nich. Na chvíli si oddychneme od nespočetných hrdinských činů plukovníka Blaira v podání hráče. Tentokráte si opět vyzkoušíme, jaké to je být nováčkem, ponižovaným, přehlíženým. Znovu budeme muset dobývat důvěru i respekt kolegů pilotů, včetně již zmíněného plukovníka, Maniaca a dalších známých tváří. Budeme tak trochu po vzoru Top Gun postupovat po stopách svého otce Michaela „Icemana" Caseyho, velkého hrdiny konfederace.

Do děje se náš hrdina Lance Casey vloží přesně v okamžiku, kdy je zjištěno, že všechno v inkriminovaném sektoru je neznámým nepřítelem zničeno, v případě organického původu je to zabito či zajato. Nezůstalo vůbec nic. Vtip celého příběhu je v tom, že nikdo vlastně neví, proti čemu se bojuje, a tak jakákoli informace, ať už vizuální či jakákoli jiná, poodhaluje nepřítele. V průběhu hry se lidé

naučí základní slova jejich jazyka (z 99% to jsou nadávky z interkomu), ovládnou některé jejich technologie a začnou je nenávidět. Casey se samozřejmě uvede do společnosti pilotů, jak se na nováčka sluší. Během jedné minuty stihne urazit Rachel i legendárního Blaira. Sbohem kariéro... Strašně nerad bych se příliš rozepisoval o ději. Přeci jenom, něco jiného je to hrát a vědět co bude, nebo nevědět nic, být překvapen a pěkně si to vychutnat. Prozradím jen tolik, že samozřejmě všechno dobře dopadne, červí díra bude zničena v poslední vteřině a že plukovník Blair... vlastně nic. Ten konec je trošku zamotanej.

Prophecy je úžasná hned v několika směrech. Naprosto mne uchvátila konstrukce lodí. Dokonale realisticky vyhlížející koráby všech druhů a barev, zvláště pak to platí o těch „zlých". Autoři šli dokonce tak daleko, že některé typy nepřátelských stíhaček se mohou spojovat v jednu a vytvořit tak úplně nový letoun s daleko vyšší palebnou silou. Když tuto nově vzniklou loď zasáhnete, nezničíte ji celou, ale jen jednu její součást. Výsledkem je, že se rozpadne na původní stroje. Totéž se samozřejmě děje, pokud ji pronásledujete. Z ničeho nic se rozdělí a dokonale zmate nejen rakety, ale i pilota samotného. Člověk aby se rozkrájel. Každá loď má navíc pohyblivé trysky nebo něco ekvivalentního k manévrování. Přesně je tedy vidět, jak a čím který letoun zatáčí. A velké křižníky? Pastva pro oči. Jak se krásně zalesknou štíty, když je něco zasáhne. Fantazii se meze nekladly ani v anatomii vetřelců, a tak na vás čekají takové bizarnosti, že vetřelec je hadr. Samotní záporňáci dlouho nejsou přímo vidět a objeví se až ke konci, v poslední misi. Řeknu vám, potkat toho slizouna na Václaváku, normálně bych hrůzou natáhnul bačkory.

Vedle akční části v letounu samozřejmě k této sérii patří i ta méně napínavá strana mince - filmy. Jejich zpracování si myslím není absolutně nutné rozebírat. U *WC* jsme zvyklí na špičkovou kvalitu obrazu i zvuku. Po skoro až neinteraktivní čtyřce přináší *Prophecy* zase o něco více toho ovlivnitel-



◄ I externí pohledy v misi stojí za to vidět.

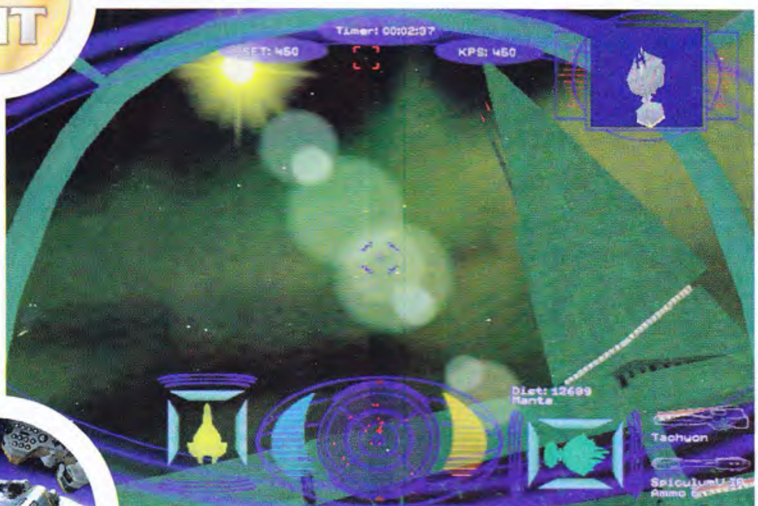
▼ Za chvíli budeme startovat do mise.



▼ Lenz fléra jako vystřižená.

▼▼▼ Chystám se k útoku.













ach jo

POHLED ZHRZENÉHO HOTSPOTÉRA

Plná verze je oproti té, kterou jsem měl na hotspot, a jež byla mimochodem dohratelná s obtížemi do třetiny, a přesto ji některé zahraniční časopisy zrecenzovaly, něco jako Word proti sharewarové náhražce notepadu. Prostě nebe a dudy, na stříbrná CD se opravdu vyplatilo počkat. Honza neříká nic než pravdu s tím, že *Prophecy* posunuje hranice možností v počítačových hrách zase o něco dále. Bohužel, díky obvyklým Originským děsivým hardwarovým nárokům bude pro mnoho hráčů delší dobu nedostupný.

Origin proti hotspotové verzi ještě některé věci zlepšil, například zjemnil barvy různých mlhovin, kterými je vesmír protkán. Potěšila mne i vyladěná obtížnost hry, konečně jsem nebyl v první misi po třiceti vteřinách rozmetán na hvězdný prach. Ovšem to neznamená, že by byl *WC: Prophecy* nějak trapně jednoduchý (i když jsem po šesti misích byl na killboardu třetí s 49 sestřely, hned za Maniacem a Stiletto, heč!). Asi tak třetí misi jsem létal s odepsaným levým bokem své vesmírné stíhačky, kdy jsem si říkal: „Ještě jednu ránu a končíš, chlapče." Konečně také není nutné před samotným letem prolézat hodiny filmů jako v minulých dvou dílech.

Jestli hledáte vesmírnou střílečku a máte již po krk dalších misí k *X-Wing* vs. *TIE Fighter*, je *Prophecy* naprosto jasnou volbou. Zvláště akcelerovaná verze je opravdové grafické pošušňáníčko. I příběh a struktura misí, tak odlišné od všech ostatních her tohoto typu, budou jistě velkým lákadlem pro koupěchtivého zákazníka. Systém částečného udělání/neudělání mise je opravdu revoluční a dává *Prophecy* úplně jiný rozměr. Výsledné SCORE pod recenzí berte rozhodně vážně.

Ondřej Malý

konfigurace

Výrobce	Electronic Arts
Distributor	Win95
Systém	P166+3Dfx nebo
CPU	P200 MMX
Paměť	32MB RAM
Harddisk	140 MB HDD
Multiplayer	ne

verdikt

Wing Commander: Prophecy posouvá hranice vesmírné simulace o mílový krok dopředu.

ného. Radikálně se snížila minutáž filmů, scény při odletech, příletech, hlášeních a podobně se často opakují a vůbec je kladen důraz hlavně na 3D akční část.

Po celou dobu mi připadalo, že všichni na lodi jsou notorici. Neustále se skleničkou v ruce, jeden panák střídá druhého, ani se neodvažují odhadnout, kolik litrů tekutiny padlo.

Možnost ovlivnit chod příběhu ale nezmizela. Změnou je, že děj není ovlivňován volbou dialogu, ale záleží na výsledcích misí. Oproti minulým dílům byla i poněkud zjednodušena mateřská loď. Není už nutné brouzdat mezi doky, barem, kapitánovou kabinou a bůhví čím ještě. Zůstala jen chodba s terminálem a bar. Když už jsem u toho baru. Po celou dobu mi připadalo, že všichni na lodi jsou notorici. Neustále se skleničkou v ruce, jeden panák střídá druhého, ani se neodvažuji odhadnout, kolik litrů tekutiny padlo.

Posledním obrovským pokrokem je technické zpracování. Jestliže jsme byli zvyklí na víceméně černé pozadí, sem tam nějakou planetku, pár teček naznačujících pohyb a pomalou grafiku, která místy kvůli rychlosti přepínala i do nižšího rozlišení, musíme si zvyknout na nový standard. Grafický engine byl kompletně přepracován a především do něho byla implementována podpora pro 3D karty. Co se týká realističnosti, je *Wing Commander: Prophecy* asi maximum ve vesmírných simulátorech a jen stěží se bude v budoucnu překonávat. Stovky efektů, vesmírné výbuchy, odlesky hvězd v čočkách kamery, kouř za raketami, stíny a odrazy všeho druhu... To všechno působí absolutně fantasticky.

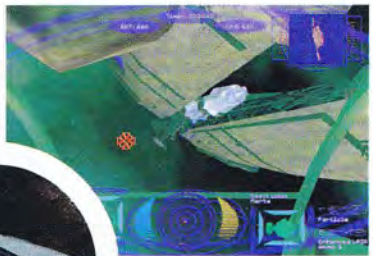
V průběhu hry se zároveň mění prostředí a jako taková mají každé svůj barevný nádech. Ten se projeví i na tom sebemenším logu či identifikační značce lodi.

Jestliže mi někdy něco otevřelo oči, byl to *Wing Commander*. A myslím tím všechny jeho díly. Tato sága jakoby pořád posouvá možnosti počítačů dál a dál a vždy se snaží využít maximum dostupné techniky.
A poslední díl jako by vnesl do té příliš multimediální podoby zase trochu toho ohnivého, po čem všichni prahnou.

Honza Chlebek

score 9/10











▲ Nepřátelské lodě pronikají do našeho prostoru.

► Tahle potvora dokáže každé lodi totálně zatopit.

history

WING COMMANDER
Blair je pilot. Je nejlepší z nejlepších, ale nic ho nikdy nepřipravilo na tak ostrou akci. Souboje v hlubokém vesmíru proti esům Kilrathi jsou smrtelné a budoucnost lidstva a lidství je v sázce v každém souboji.

WING COMMANDER II, POMSTA KILRATHI
Je tomu deset let, co se Blair stal hrdinou sektoru Vega, idolem miliónů a pilotem, který zvrátil neblahý osud lidské vesmírné flotily. Pak se ale něco pokazilo. Blai byl degradován, popotahován po soudech a přeložen na odloučenou vesmírnou základnu. Jak roky běžely, vyprchávaly pomalu jeho reflexy a schopnosti, zatímco Kilrathi sestřelovali jeho přátele v předních liniích. Lidstvo ale stále potřebuje hrdinu. A Blair je přes všechnu zášť a útlak nejlepším pilotem flotily. Opět se dává do boje aby chránil světy federace proti výboji říše Kilrah......

WING COMMANDER III, SRDCE TYGRA
Kilrathi, ač se to nezdá, ničí lidstvo na několika frontách současně. V těchto válkách ztratil Blair již dvě kariéry bezpočet přátel a všechna léta mládí. A teď se navíc Angel dostala do zajetí na Kilrahu. Po zničení Concordie je Blair přiřazen jako velitel letky přesluhující TCS Victory. Federace nemá nakonec jinou možnost, než použít tajnou zbraň proti domovské planetě Kilrah. Vše se ale zamotává a otázkou je, který z domovských světů bude zničen.....

WING COMMANDER IV, PRINC SVOBODY
Válka s Kilrathi skončila, ale federace se přece ne a ne dočkat míru. Potíže se objevují na hraničních světech a občanská válka se zdá být nevyhnutelnou. Blair se musí rozhodnout, jak zachránit Konfederaci, POKUD má cenu ji vůbec zachránit

A JEŠTĚ JAK TO VIDÍM JÁ
S Wing Commanderem jsem od jeho EGA začátků a doposud mne nikdy nezklamal. WC Prophecy obsahuje přesně to, co má každý nový Wing Commander obsahovat - hutnou dávku nové technologie, dokonale vyprávěný příběh a výbornou hratelnost. Pochopitelně je tu i klasické Originovské negativum - požadavky na hardware, i když tentokrát to není až tak krvavé. Prostě a jednoduše ORIGIN RULEZ.

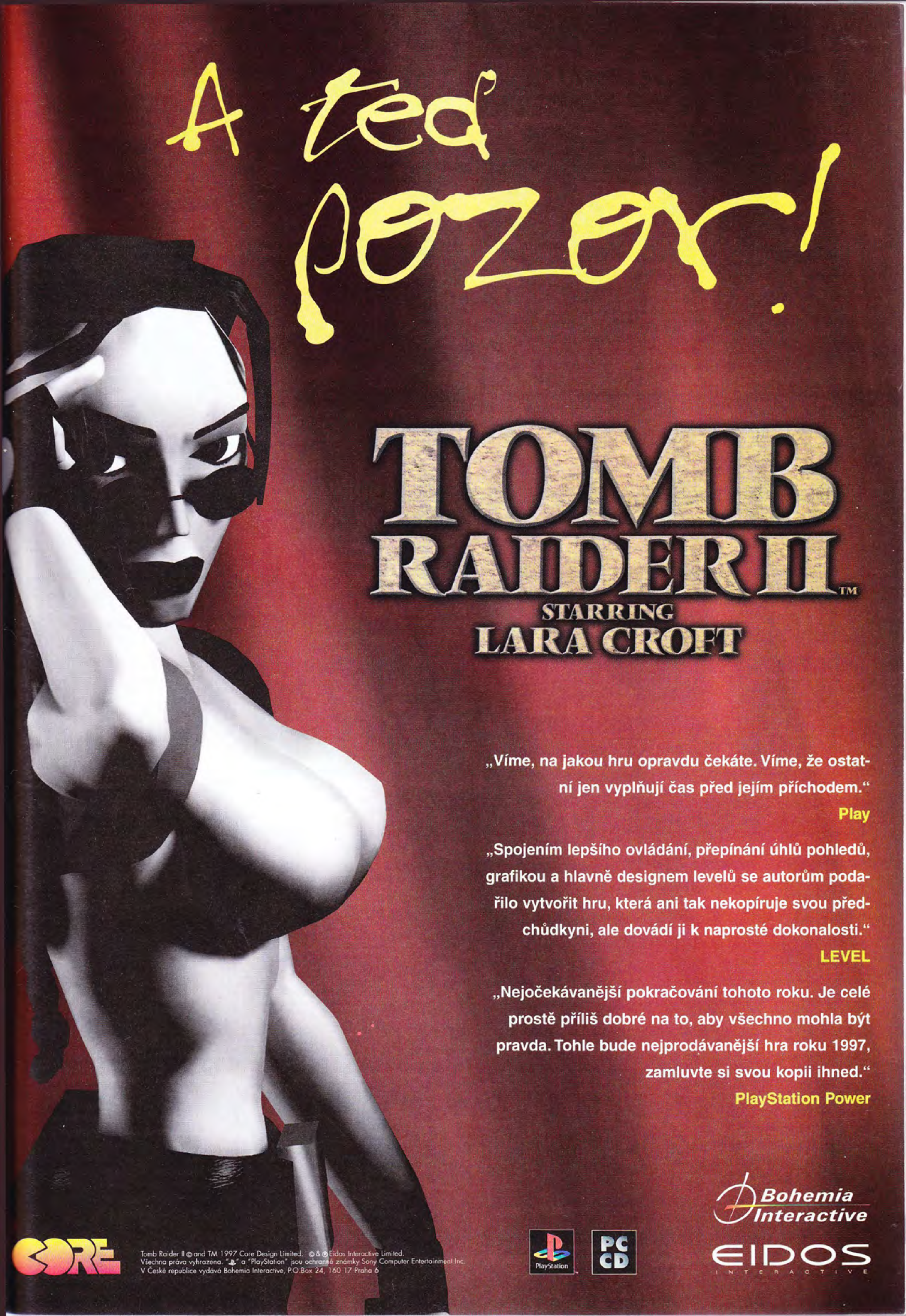
Lukáš "Maxinoha" Erben











A teď pozor!
TOMB RAIDER II™
STARRING LARA CROFT
„Víme, na jakou hru opravdu čekáte. Víme, že ostatní jen vyplňují čas před jejím příchodem."
Play
„Spojením lepšího ovládání, přepínání úhlů pohledů, grafikou a hlavně designem levelů se autorům podařilo vytvořit hru, která ani tak nekopíruje svou předchůdkyni, ale dovádí ji k naprosté dokonalosti."
LEVEL
„Nejočekávanější pokračování tohoto roku. Je celé prostě příliš dobré na to, aby všechno mohla být pravda. Tohle bude nejprodávanější hra roku 1997, zamluvte si svou kopii ihned."
PlayStation Power
Bohemia Interactive
EIDOS INTERACTIVE
PlayStation
PC CD
CORE
Tomb Raider II © and TM 1997 Core Design Limited. © & ℗ Eidos Interactive Limited.
Všechna práva vyhrazena. "" a "PlayStation" jsou ochranné známky Sony Computer Entertainment Inc.
V České republice vydává Bohemia Interactive, P.O.Box 24, 160 17 Praha 6

Sub Culture

Vzhledem k fyzické výšce hlavního hrdiny jsem měl na hru z titulu svého jména přednostní právo.

Bubba Kosh měl prostě smůlu. Právě se vracel ve své ponorce s nákladem thoria, jehož prodejem si chtěl vydělat na nový generátor, který jeho stanice už velmi nutně potřebovala. Když už byl na dohled od teplého domova, televize a plechovky piva, jakýsi obrovský předmět, vyrobený těmi velkými tvory na hladině, kteří jeho okolí zásobovali životodárnými surovinami, spadl přímo na jeho byteček a rozdrtil jej. Bubba byl ale tvrďák, takže mu neukápla ani

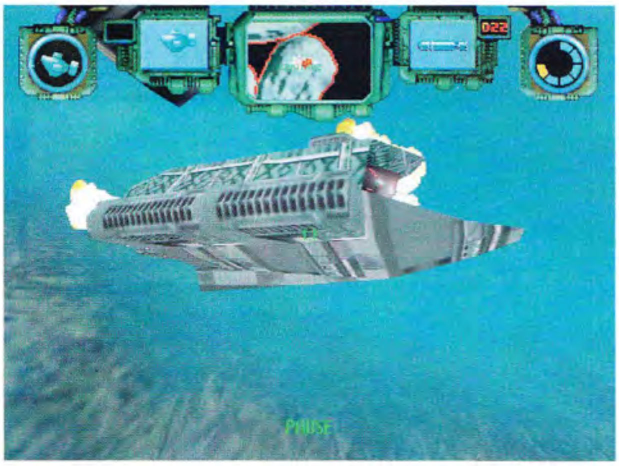




►► Tímto způsobem walkera rozhodně nezničíte.

▼► ... a pak stejně loď zničit, aby nespadla na město.

▼ Takhle dopadne každý vzpurný pirát.





slzička. Se svojí ponorkou, jediným jeho majetkem, se vydal vstříc novým zážitkům.

Takhle nějak začíná nová hra od Criteron Studios, *Sub Culture*. Představte si, že pod mořskou hladinou, v říši ryb, Rybků, perlorodek, chaluh a jaderného odpadu z ruských ponorek, žijí tvorové ne nepodobní nám, pouze mají trochu

Existují dva hlavní národy, Bohinové a Prochové, kteří sice formálně udržují mír, ale jinak se vcelku bez problémů rvou jako psi.

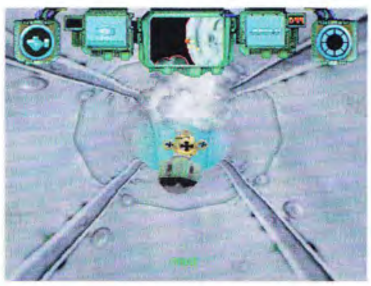
méně prstů a obři mezi nimi měří až tři čtvrtě centimetru. Existují dva hlavní národy, Bohinové a Prochové, kteří sice formálně udržují mír, ale jinak se vcelku bez problémů rvou jako psi. Vy v roli Bubby, nezávislého obchodníka a žoldnéře, se rozhodnete, jestli chcete pouze obchodovat, nebo se dát najmout jednou ze stran na určitou misi.

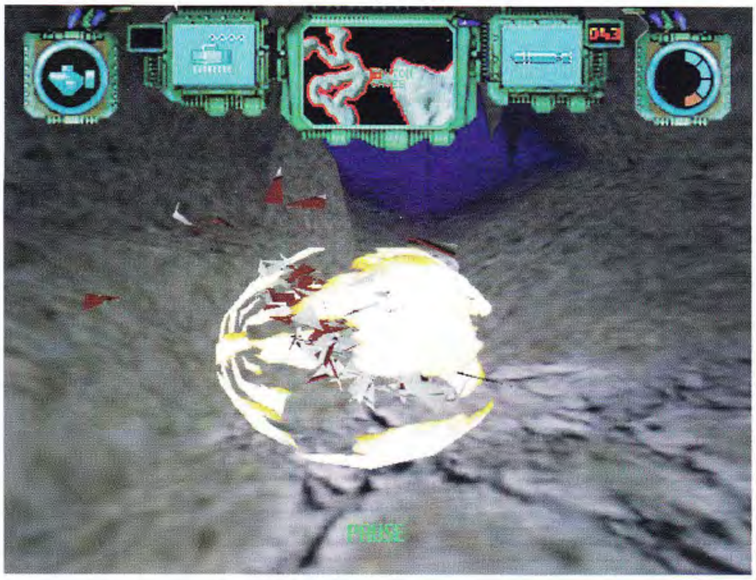
Bubba se přihlásil na náborovém oddělení Bohinů ve městě Touka Reef, kde hledal nějaké zaměstnání. Vzhledem ke své původní práci prospektora dostal úkol natěžit určité množství thoria a přivézt jej do rafinérie, kde surovinu zpracovává Bratrstvo. Výsledný produkt měl poté dovézt zpět do města. První krystaly nebylo problém nalézt, poté co je nasál do svého nákladního prostoru, se však objevila pirátská ponorka se zjevným úmyslem Bubbův náklad dostat do svých spárů. Po výměně pozdravů, sestávajících se hlavně z neřízených raket, pirát explodoval a náš hlavní hrdina si tak vydělal tři tisíce kreditů. Hodily se.

Svět, který Bubba obývá a v němž pluje se svou asi tak tři centimetry dlouhou ponorkou, není nijak veliký. Dvě města Bohinů, dvě Prochů, jedna rafinérie a jedno vězení (příhodně nazvané Aquatraz). Přistát se dá pochopitelně jen v těchto lokacích, do kterých též svážíte veškeré sebrané předměty. A sbírat se toho dá opravdu hodně, hlavně to, co se již nehodí světu nad hladinou - pro nás sice odpadky, ale malí lidé si život bez nich nemohou představit. S pomocí háku tak budete sbírat například vykouřené vajgllky - jsou skoro delší než Bubbova ponorka vypadající přibližně jako batyskaf z filmu Propast - nebo si koupíte magnet, se kterým se dají sbírat pivní zátky, celofán, či drobné mince. S automatickým vsakovačem (Suck-o-matic) se dají sbírat krystalky thoria nebo vzácné a drahé perly.

Další mise již tak jednoduchá nebyla. Bubba se evidentně musel zaplést do konfliktu mezi oběma znepřátelenými frakcemi. Bohinský průzkumník se dostal hluboko na území Prochů, kde mu vypadl motor a začal unikat kyslík. Všechny ostatní informace byly tajné, ale odměna čtyř tisíc stála za trochu nebezpečí, takže Bubba dokoupil rakety a vydal se hledat ztracenou loď. Našel ji u vyhaslé sopky, kde ji zachytil magnetem a chystal se ji odtáhnout domů do Touky. Tento záměr mu ale překazily tři nepřátelské ponorky, které jej chtěly i s průzkumníkem a osobami dopravodit do svého města, což byla značná strategická chyba. Za deset vteřin se ale všichni nepřátelé váleli pro-







děravěni na dně a Bubba si mohl po splnění mise přepočítat bankovky.

Jednotlivé mise spojují různé herní části, a nutno říci, že jsou naprosto precizně navrženy a skvěle vymyšleny. Je možno je rozdělit na ty, které jsou důležité k postupu do další epizody - ty je pochopitelně nutno úspěšně splnit; ostatní mise po jejich splnění přinesou hlavně balíček kreditů, za které se dají nakupovat nové zbraně a vybavení. Žádná z pokročilejších misí se rozhodně nedá označit jako lehká, občas si pěkně potrápíte mozek, než zjistíte, kam a jak střílet, abyste se na prach nerozpadli vy, ale nepřítel.

Je jasné, že k inhumaci nepřítele nestačí jen prostá modlitba, ale budete muset použít něco hmotnějšího a pádnějšího. Bubbova ponorka je ze začátku vybavena pouze „zapperem", zbraní generující elektrické výboje. Zapper je určen na boj zblízka, není příliš silný ani přesný, ale piráty a příliš agresivní žraloky si s ním od těla udržíte. To s neřízenou raketou je již lepší pořízení, je levná a pokud se do nepřátelské ponorky několika trefíte, jste mimo nebezpečí. Řízená torpéda jsou sice skvělá, nicméně velmi drahá, takže jsem jich příliš nevyužíval. O to víc potěší hlubinné pumy; spuštěné „na hlavu" nebo do cesty větším ponorkám způsobí většinou okamžitou smrt. Megapráskové zbraně, jako například ripper cannon nebo bolter, jsou opravdovou lahůdkou pro fajnšmekry a zhoubou pro kohokoli, koho zasáhnou, ať už je to Rybka nebo nepřátelská ponorka. Zbraně ale nejsou všechno, pro úspěch je nutné i další vybavení. Nejdůležitější jsou světla (v *Sub Culture* existuje pochopitelně noc a den), využijete i odpuzovač ryb - hodí se proti těm agresivnějším, skvělý je i ROV - malá ponorčička dálkově ovládaná a vybavená kamerou, využívaná ve špionážních misích. Rovněž výsadkový modul použijete pouze v misi, kde se vám do něj přesune osádka polo-zničené ponorky nebo naopak z něj bude vystupovat tým určený na zničení teroristů, kteří zajali dopravní trajekt. Vybere si rozhodně každý.



DEMO NA CD 48

Císařství Prochů se zmítalo v pouličních nepokojích a Bubba dostal tím pádem další nabídku. Tentokrát od vzbouřenců, kteří po něm chtěli, aby zničil a předal Bohinům hlavu walkera, kterého chtěla vláda použít na vyhlazení Bohinských měst. Walker měl v hlavě zamontovanou jadernou hlavici, takže Bubba mířil na nohy. Po znehybnění walkera musel pomocí magnetu odtáhnout hlavu do Touky. Zažil pár horkých chvil, když mu unikající radioaktivita z poškozeného zbytku walkera pěkně pošramotila štíty, ale nakonec vše dopadlo dobře a Bubba si opravdu zasloužil pětimístnou odměnu.

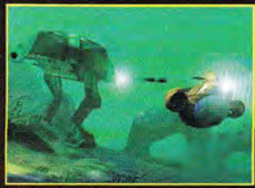
Jak *Sub Culture* hrajete, postupně pronikáte do politiky, již obě dvě strany praktikují. Zjišťujete, že Bohinové jsou sice pro smírnou cestu, ale sami vyrábějí hluboko v podmořských jeskyních chemické zbraně, a Prochové, tvářící se, že pouze brání své území, mají svůj „Projekt 13" - výše zmiňovaného absolutně destruktivního walkera (ne nepodobného AT-ST z Hvězdných válek). Na vás je, ke které se zmíněných stran se přidáte - to znamená, jaká ze stran vás bude více nenávidět.

Výzkumný institut Prochů potřeboval zjistit, odkud se berou zmutované, stále agresivnější ryby. Bubba se proto vydal do jeskyně, kam jej zavedla jedna z nich. Zjistil, že se na konci podmořského



Život ve vaší žluté ponorce se vám snaží znepříjemnit hlavně pirátské ponorky a miny. Narozdíl od min, kterým není žádný problém se vyhnout, piráti dokáží notně znepříjemnit život.

Bossové a vytuhlí nepřátelé



BOSS 1: WALKER - miřte na nohy raketou, hlavu poté odtáhněte rychle do Touky. Zkuste nejdříve trefit hlavu, uvidíte krásnou destruktivní animaci.

BOSS 2: PIRÁTSKÁ MATEŘSKÁ LOĎ - stačí jí odstřelit obě dělové věže.

PIRATE WALKER - kupte si Electro bolt. Nejdříve počkejte, až zničí všechny spřátelené ponorky, a poté to do něj šijte zdálky. V průběhu nabíjení boltu střílejte rakety.

AQUATRAZ - poté, co kamarádi odpálí ochranný štít, vystoupejte hned přímo nad pevnost a začněte obyčejným zapperem střílet do otáčejících se hlavní. Hned, jakmile vyplují z doku pirátské lodi, přerušte palbu a věnujte se jim.



BOSS 3, A TO FINÁLNÍ: PIRÁTSKÁ ZÁKLADNA - vyzvedněte bombu. Plujte až k určené trubce a tam bombu upusťte. Vystřílejte celé podzemí a všimněte si uzavřeného otvoru, o kterém vám řeknou, že do něj máte bombu vhodit. Vraťte se pro bombu a odvezte ji k tomuto otvoru (tomu, že se z ní kouří, nevěnujte pozornost). Plujte o patro výš a najděte vypínač. Nechte u něj ROV a odplujte dolů. Chyťte bombu a ROVem sepněte spínač. Bombu vhoďte do díry a RYCHLE PRYČ!





▼ Želva je jedním z nejkrásnějších objektů.

▼◄ Tunýlku, tunýlku, kdo v tobě přebývá? Radioaktivní odpad, troubo.

► **Noční přistávání nikdy nebylo snadné, zde funguje naštěstí autopilot.**

▼ **Tohle se stane KAŽDÉ agresivní Rybce.**









tunelu povaluje kontejner plný radioaktivního materiálu. Chystal se jej odvléci na analýzu do blízké stanice, když mu cestu zkřížily tři Bohinské ponorky. Vláda Bohinů si evidentně nepřála, aby se zjistilo, kdo mutaci zapříčinil. Bubba se obtížného hmyzu bez problémů zbavil a kontejner dopravil na základnu. Tučná odměna ale bohužel okamžitě padla na opravu lodi, notně poničené radioaktivitou.

Život ve vaší žluté ponorce se vám snaží znepříjemnit hlavně pirátské ponorky a miny. Narozdíl od min, které jsou naštěstí kontaktní, takže není žádný problém se jim vyhnout, piráti dokáží notně znepříjemnit život, zvláště v jedné z misí je musíte pronásledovat až do kanalizačního potrubí, kde jich jsou mraky. Dalším nepříjemným společníkem jsou právě mutantní Rybky, které poznáte tak, že drží v ploutvi místo Sony Cellular Phone od Paegasu ErrorTelácký DunCall, což by žádná normálně uvažující Rybka neudělala. Ne, vážně, zmutovaní zubatí žraloci na vás útočí občas i elektrickým bleskem, což nepříjemně užírá štíty.

Jakožto neutrální osoba měl Bubba tentokrát doprovázet diplomatickou loď na mírové rozhovory mezi oběma národy. Celá cesta proběhla bez problémů, až těsně před dokem se objevila obrovská (12cm) pirátská mateřská loď, která ponorku, kterou měl Bubba chránit, doslova vsákla do sebe. Náš hrdina ale nelenil a jal se do nepřítele šít jednu raketu za druhou a zničit mu tak jeho dělové věže. Po destrukci obou věží se důstojný boss druhé epizody odebral do věčných lovišť, a tak byl zajištěn mír v celém podmořském světě.





Jak jste jistě zjistili z obrázků vyplňujících bílá místa na těchto třech stranách, *Sub Culture* nezaostává ani v grafickém zpracování za standardem. Nádherné textury vám zprostředkují opravdový vjem podmořského života, dokonce si dali tvůrci hry záležet i na realistickém zpracování vnikání slunečního světla pod vodní hladinu. Samozřejmě je přítomen i nezbytný lens flare. Všechny objekty jsou detailně zpracovány, šrouby se otáčejí, věže se zaměřují, ryby máchají ploutvemi a prchají, pokud se ocitnete v jejich blízkosti. *Sub Culture* pochopitelně podporuje všechny hlavní grafické akcelerátory - 3Dfx, Verité a PowerVR. Ostatní akcelerátory jsou podporovány pomocí Direct3D. Hra ale běhá docela rychle i bez akcelerace.

Zpráva o únosu dopravní lodi teroristy zastihla Bubbu v baru, kde právě propíjel peníze, získané po úspěšném splnění předchozí mise. Rychle si připevnil na svou ponorku výsadkový modul se SWAT jednotkou a vyrazil. Unesenou loď našel rychle, právě nikým neovládána proplouvala minovým polem. Modul musel čtyřikrát přichytit na rozdílných místech, než se se štěstím trefil do toho správného. Cestující byli zachráněni a penízky a děkovné dopisy se jen hrnuly.

Ovládání vašeho podmořského člunu je kapitola sama pro sebe - je simulována i setrvačnost po vypnutí šroubů, pokud máte nějaký náklad přichycený za ponorkou, jste pomalejší a stále vás to táhne ke dnu. Kontakt s okolím se rovná hrozivému zvuku drceného plechu a snížení ochranného štítu. Je možné si dokoupit i drahou obdobu afterburneru, která vydrží přesně devadesát vteřin, ale pro únik z ošemetných situací s posledními procenty štítu a řvoucí varovnou sirénou se docela hodí.

Sub Culture má všechno, co má správná hra mít - příběh, skvělou hratelnost, grafiku i zvuky. Rozhodně neomrzí pokud máte pocit, že stále jen dopravujete suroviny do rafinérie a nikdo vám nenabízí žádný úkol, nezoufejte a podívejte se do všech čtyř měst. Určitě se něco objeví. Prostě tohle je ten typ hry, která baví každého, já sám jsem se u *Sub Culture* cítil stejně jako u starého *Privateera* - obrovská dramatičnost, napětí, jestli stihnete někam doplout včas. Rozhodně si to u mě Ubi Soft po vyloženě hnusném *Kick Offu 98* vyžehlil dokonale.

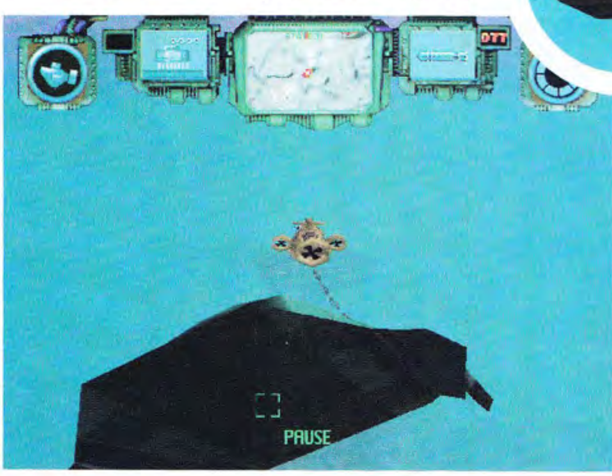
Ondřej „Pinda" Malý

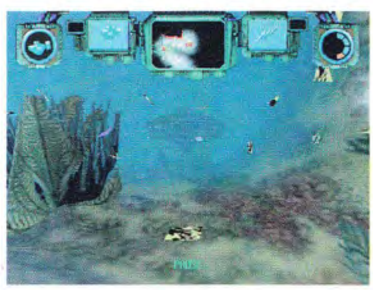
konfigurace

Výrobce	Criteron Studios
Distributor	Ubi Soft
Systém	Win 95
CPU	Pentium 90
Paměť	16 MB
Harddisk	80 MB
Multiplayer	ano

verdikt

Prakticky bezchybné.





score 9/10

WARLORD

Největší a nejlepší obchod s hobby - hrami ve střední Evropě v centru Prahy.

Jestliže jste zatím nenavštívili náš nový obchod, měli byste se tu co nejdříve zastavit! Přinejmenším proto, abyste zjistili, o co všechno jste doposud přicházeli.

Ať už máte v oblibě jakýkoli druh her, ve WARLORDu si určitě vyberete. Pokud vás v tomto čísle SCORE zaujal leták s informacemi o anglické bitevní hře WARHAMMER, je náš nový obchod tím pravým místem, kde se o ní dozvíte úplně všechno! Budete si moci také vybrat z mnoha desítek doplňků k této hře i mnohým dalším, například k WARHAMMERu 40.000 nebo BLOOD BOWLu... Z produkce firmy Games Workshop nabízíme i hry jako SPACE HULK či WARHHAMMER QUEST.

Jsou-li vaší parketou fantasy RPG - éčka, pak vám naši prodavači ve WARLORDu budou moci nabídnout základní klnihy i všechny možné doplňky k nejstaaršímu, nejrozsáhhlejšímu a nejlepšímu RPG systému Advanced Dungeon and Dragons (AD&D). Hledáte-li něco odlišného, máte na výběr z mnoha dalších RPG systémů, GURPSem počínaje, přes hororový Vampire až po Cyberpunk 2020.

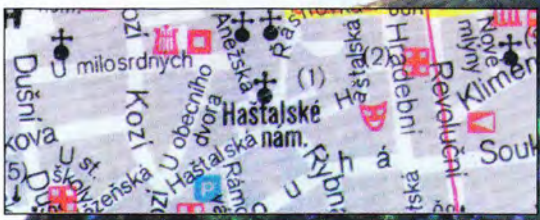
Na své přijdou i milovníci sběratelských karetních her -WARLORD nabízí široký výběr starterů i boosterů k MAGICu i jiným hrám, mimo jiné k Star Wars, Middle Earth, Spellfire, Netrunner... .

... A pro ty, kteří neovládají dostatečně anglický jazyk, máme i spoustu českých her: všechny díly legendárního dračího doupěte, Talisman, Hobita a mnoho jiných her pro celou rodinu!

Rádi bychom vám dopodrobna vylíčili, co všechno u nás najdete, ale bohužel to není v našich silách. A tak vám můžeme jen doporučit, abyste se u nás zastavili a přesvědčili se o pravdivosti těchto několika vět na vlastní oči!

OTEVÍRACÍ doba:
Po-Pá 10:00-18:00
So 10:-14:00

WARLORD
Haštalská 7
Praha 1
tel.: 231 66 61



Actua Soccer 2

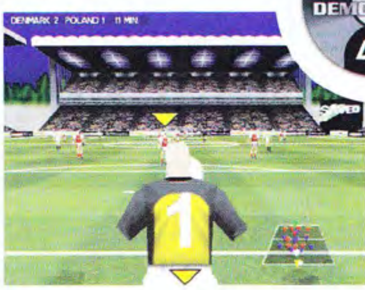
Fotbal. Další fotbal. Proč už nevycházejí žádné golfy?



Gremlin je bezpochyby jedinou firmou, která je se svými sporty schopna konkurovat EA Sports. Zatím stály ale všechny jejich hry o menší či větší stupínek níže, než ty od skoro monopolního výrobce do detailů vyvedených skvělých pařeb. *Actua Soccer 2* ale tento rozdíl maže. Je v podstatě tak dobrý, jako *FIFA: RTWC 98*, ne-li možná (kacířství!) lepší.

Poprvé, ano, POPRVÉ se komentář ve hře téměř k nerozeznání podobá tomu v televizi při přímých přenosech.

Gremlini totiž pochopili, že v grafickém zpracování se zatím nemohou EA nikdy rovnat, či je předehnat. Takže si museli zvolit jiný střípek z pomyslné nádoby hratelnosti, ve kterém by mohli excelovat.



A proč to napínat... tím zmiňovaným střípkem je zvuk, či ještě lépe komentář. Ten obstarává, stejně jako v původním *Actua Socceru,* starý známý Barry Davies. Samotnému by mu ale bylo jistě smutno, proto si ještě přizval pomocníka, kterým je Trevor Brooking, který komentuje pouze „vypečené" momenty - fauly, góly, hodnotí poločas, a tak dále. Nic nového pod sluncem, říkáte si. To měla *FIFA: RTWC 98* také. Otázka ale nezní kdo a co komentuje, ale JAK komentuje. Poprvé, ano, POPRVÉ se komentář ve hře téměř k nerozeznání podobá tomu v televizi při přímých přenosech. Davies mluví v podstatě standardně, ohlašuje jména hráčů, šance a říká klasické fráze typu „Tohle byl ale nepříjemný zákrok." či „Střela šla snad o palec vedle". Tím, co vás vrazí zpět do židle, jsou až slova Trevora Brookinga. Ten totiž, poté, co Davies odříká svou naučenou větu, zmíněný jev podrobně popíše. V praxi to vypadá asi takto:

Davies: „Berger... BERGER...GÓL!!"
Brooking: „Byl to fantastický gól, přihrávka od poloviny hřiště byla na centimetr přesná, střelec si krásně obešel špatně postaveného obránce a brankář neměl vůbec žádnou šanci, na míč nemohl dosáhnout. Na tomto gólu vidíme opravdové umění hráčů národních týmů..." bla, bla, bla, další dva odstavce textu.



DEMO NA CD 49

Z této ukázky jistě pochopíte, že se Gremlinům podařilo něco, co hratelnost zvyšuje nejméně o padesát procent. Frází je obrovské množství, komentátoři se dokonce v poločase začnou mezi sebou bavit a hodnotit dosavadní průběh zápasu. První opakování jsem zaregistroval asi po čtyřicátém (!) gólu. Program má uloženo určité množství modelových situací, ke kterým jsou přiřazeny komentáře. Herní algoritmus po vámi vstřeleném gólu vybere tu ze situací, která je

Actua Sports Series

Veleúspěšná gremliní série Actua Sports začala prvním *Actua Soccerem* blahé paměti. Hra byla na svou dobu dokonalá graficky, v hratelnosti sice trochu pokulhávala, ale rozhodně byla hodnocena hráči kladně. Dodnes je bundlována k několika grafickým akcelerátorům. Následovalo *Euro 96,* se stejným enginem a několika drobnými vylepšeními a pochopitelně nechutný datadisk vydávaný za plnou hru *Actua Soccer Club Edition. Actua Golf* a *Actua Golf 2* byly rovněž velmi dobré hry, které se nesmazatelně zapsaly do nejméně dvou hráčských srdcí, jejichž majitelé hrají golf. *Premier Manager 98* byl jedním z nejlepších fotbalových manažerů vůbec, prostě nutnost pro každého studenta obchodní akademie. O *Actua Tennisu* jsem mnoho bohužel nezjistil, zato bude jistě bombou *Actua Ice Hockey,* honosící se titulem oficiální hra olympiády v Naganu. Zřejmě bude k dostání na začátku roku 1998.



nejvíce podobná situaci vámi odehrané a přehraje komentář. Jak primitivní. Ale jak účinné!

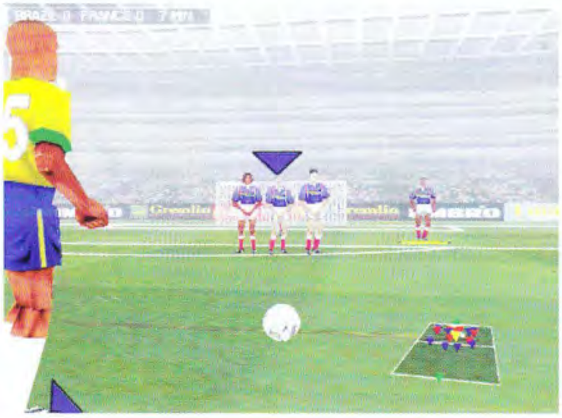
Poměrně dosti zamrzí, že narozdíl od minule recenzované *FIFA 98* - *Actua Soccer 2* umožňuje pouze zápasy mezi národními mužstvy jednotlivých zemí. Nejspíš to dopadne tak, jako u starého *Actua Socceru*, k němuž byl vydán ještě datadisk *Club Edition*, kde se hrálo s kluby anglické Premier League. V tomto aspektu vede jasně *FIFA*. Ovšem ve variabilitě prostředí, ve kterém hrajete, *Actua Soccer 2* hladce konkurenci předjíždí (nebo přejíždí?). Ačkoli zde nejsou simulovány reálné stadiony, můžete narozdíl od *FIFY* hrát třeba i na sněhu. Objevují se stopy, které znovu zapadávají, míč je oranžový, hráči se kle-

to se ve mně zase jednou ozval ničitel vajíček vši dětské.

Ovládání *Actua Socceru 2* je jedno z nejjednodušších. Čtyři klávesy či tlačítka a jejich různé variace vám budou stačit ke štěstí. Jejich naučení je otázka malé chvilky, porovnám-li to s vcelku složitým ovládáním *FIFY*, *Actua Soccer 2* jasně vede. Oproti dílu prvnímu zde tolik nevyužijete oblíbené skluzy, protože většina z nich končí faulem, následně i žlutou kartou, a u opravdu prasáckých červenou. Rozhodčí není žádný zakřiknutý trpaslík, který by si nechal všechno líbit, takže jeho píšťalka je slyšet při velké frekvenci nečistých zákroků docela často.

V prvním *Actua Socceru* si hráči stěžovali na mnoho věcí. Především to byla







▲ **Z rohů padají góly velmi často.**

◄▼ **Těsně vedle.**

pou zimou, prostě nádhera. Ostatní prostředí jsou již klasická, vybíráte si den, noc, večer, slunečno, zataženo, prostě to, co nabízí většina fotbalů. Samozřejmostí je i realismus výše zmíněného počasí - při dešti na mokrém trávníku míč odskakuje mnohem hůře. Trochu mi jen vadí, že hráči nastupují do zápasu perfektně čistí a upravení jako top manageři, bohužel i po několika skluzech jim na trenkách neulpí ani špetka bahýnka. Jistě víte, že po většině zápasů na blátě by se jakýkoli rasista mezi hráči, změniv barvu pleti na značně neárijský odstín, honem běžel někam skrýt a umýt, takže tuto skutečnost *Actua Soccer 2* zrovna nejlépe nesimuluje. Ale

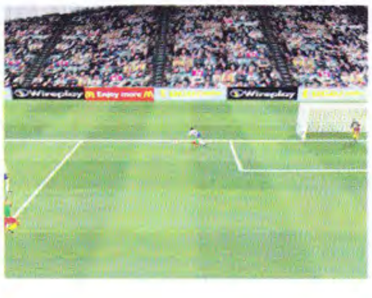
umělá debilita na místě umělé inteligence, čára na polovině hřiště se pro míč vykopnutý brankářem chovala jako silové pole, mimoto gólman zásadně vykopával směrem k protihráči. Velmi zajímavý algoritmus chytání - brankář reagoval jen tehdy, pokud se on i míč nacházeli na stejné obrazovce, což při nesprávně nastavené kameře vedlo k neuvěřitelnému skóre - a i celková brankářova neschopnost vedly ke stížnostem na hratelnost. Gremlini to vyřešili vydáváním různých patchů, ale v zásadě trpělo stejnými chybami i *EURO 96*. V *Actua Socceru 2* jsou již





všechny chyby opraveny. Brankáři jsou opravdu dobří, jejich překonání není ani tak otázka silné střely, jako spíše součinnosti všech útočících spoluhráčů. I když, jestliže hrajete za Francii a míč má Yuri „dělovka" Djorkaeff, nemá smysl nikam přihrávat, ale nadzvukovou rychlostí míč poslat přímo za brankářova záda. Perfektní gólovou situaci tvoří zvláště rohové kopy, po nastudování správné přihrávky dokážete proměnit tak okolo pětasedmdesáti procent. Po vstřeleném gólu se rozběhne replay, který ukáže, jak rychle byl míč kopnut a pochopitelně i zoufalou snahu brankáře, jenž



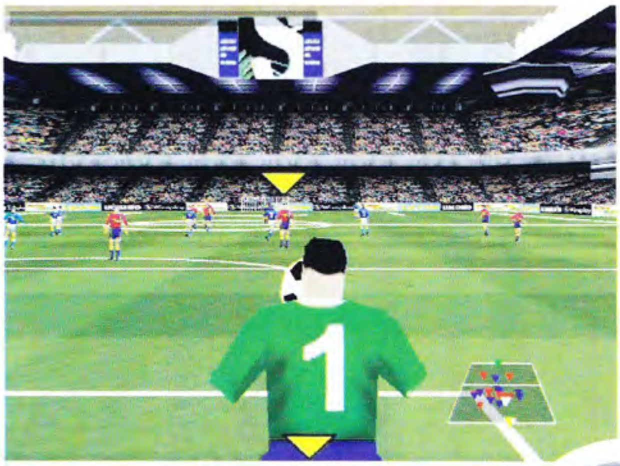


konfigurace

Výrobce	Gremlin
Distributor	Gremlin
Systém	Win95
CPU	P75, dop. P133
Paměť	16 MB
Harddisk	74 MB
Multiplayer	TCP/IP, IPX, modem

verdikt

Výborný fotbal s neuvěřitelně povedenými zvuky.







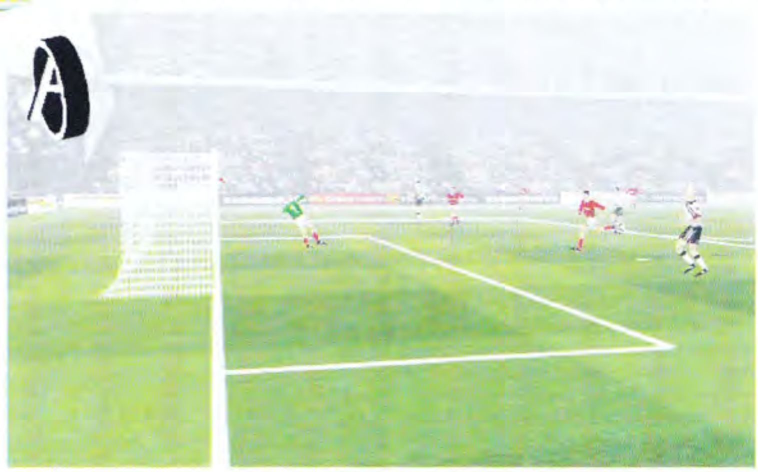
tentokrát nedosáhl. Nastupuje také chvíle pro sáhodlouhé plky Trevora Brookinga.



Jednička měla na svou dobu skvělé grafické zpracování, druhý díl není výjimkou. Zvláště precizně odvedený motion-capturing potěší. Hráči se v žádném případě nekymácejí jako vojáci ustupující německé armády od Stalingradu, ale jsou skvěle rozpohybovaní. Zamrzí pouze docela časté prolínání

Brankáři jsou opravdu dobří, jejich překonání není ani tak otázka silné střely, jako spíše součinnosti všech útočících spoluhráčů.

polygonů - po vstřeleném gólu vypadá chumel radujících se hráčů jako dav siamských dvojčat - na druhou stranu jsem zatím nikdy neviděl hru, která by měla motion-capture natolik perfektní, aby k prolínání a nenavazování polygonů nedocházelo. I *UEFA*, která v této technologii i přes svůj relativně pokročilý věk víceméně vede, občas objekt špatně spočítala. Nejznámější hráči mají vlastní texturu obličeje, přinejmenším alespoň všichni vypadají skoro tak, jako opravdoví. Problémem je, že se za každé situace tváří zcela stejně, připomínajíce tak gotický obraz (jak říkával náš profesor jazyka českého - svatba a pohřeb, jeden a tentýž obličej). Pochopitelná je i podpora grafických akcelerátorů, přímá pro 3Dfx a PowerVR, pro ostatní pak přes Direct3D. Potěší i fakt, že neakcelerovaný *Actua Soccer 2* pochopitelně nevypadá tak hezky, jako 3Dfx verze, ovšem hýbe se stále slušnou rychlostí (na P166), a tak si na své přijdou i ti, kteří si ještě akcelerátor nezakoupili.



Actua Soccer 2 pochopitelně ve svém hlavním menu nabízí v podstatě to samé, jako konkurenční hry. Můžete hrát přátelský zápas, ligu - zde jsou dvě možné volby, buďto si vyberete rozdělení pro sezónu 97/98, kde jsou všechny týmy umístěné ve čtyřech divizích podle výkonnosti, nebo pro vlastní sezónu, kde si do vytváříte divizi složenou z dvou až dvaceti týmů. Dalším tlačítkem ke kliknutí je trénink, neboli practice, který se odehrává ve stejné režii jako v jedničce - zápas hraje celý vámi vybraný tým proti osamocenému brankáři protihráče. Pro nastudování speciálních fintiček k oklamání brankáře je několik tréninků v podstatě nezbytností, protože se, předpokládám, nikdo z nás nespokojí na odehrání celé ligy či poháru na obtížnost „amateur". Trénovat můžete i střílení pokutových kopů. Velmi zajímavou volbou je tzv. „Scenario mode", který vás přenese do některého ze slavných zápasů minulosti, kde obvykle musíte zachránit nějaký opravdu VELKÝ průšvih. Vkročit pravou nohou do mače mezi Anglií a Brazílií za stavu 0:3 a za pomoci skvělého Alana Shearera obrátit stav není nic snadného. *Actua Soccer 2* přichází i s editorem vlastních týmů, můj bratr, mrzký to sparťan, toho hnedle využil a překopíroval si sem ostré hochy z Letné. Dlužno říci, že jsem mu je v multiplayerovém zápase Sparta vs. národní tým Turecka opravdu zničil :).

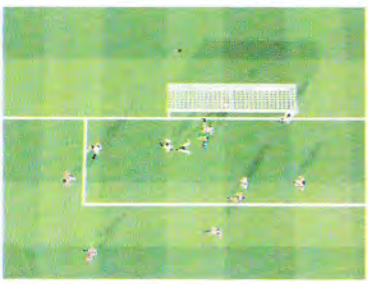
Gremlin začal opravdu dotahovat EA Sports, *Actua Soccer 2* je toho výborným důkazem. Nemá ani tak krvavé nároky jako *FIFA*, chodí rychle i bez akcelerátoru, a hlavně - ten komentář se opravdu hodně povedl, na něj zatím EA Sports opravdu nemají. Oba dva fotbaly mají své přednosti i zápory, ale v zásadě se jejich hodnocení musí nutně rovnat.

Ondřej Malý.

score 8/10

▲▶ Na tenhle už byl brankář krátký.

▼▶▶ Že se mu nezlomí páteř...









Spellcross

Zvítězí temná magie nad nejnovější bojovou technikou ?



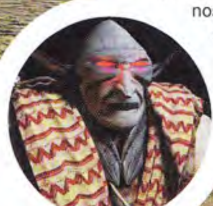


▲ Závar uvnitř vesničky.



► Prase na psovi? Divný...





Slovenská firma Cauldron je už v našich luzích a hájích dobře známa díky svému titulu *Quadrax*. Rok se sešel s rokem a máme tu další výtvor z této dílny, pod názvem *Spellcross*. Tentokrát to nebude logická hříčka, ale tahová strategie, odehrávající se v blízké budoucnosti. Hned na začátku vám musím prozradit, že chmurností, temnotou a depresivní atmosférou vůbec autoři vyloženě nešetřili, a jak nám sdělili lidé blízcí JRC, která bude s největší pravděpodobností *Spellcross* v Čechách distribuovat, vše nakonec také špatně dopadne. A to se počítá.

Spellcross tedy začíná v prvních letech příštího tisíciletí, kdy se lidstvu otevírají netušené možnosti rozvoje. A pak to přišlo! Najednou, jakoby náhodou, zachvátila celou Zemi halda katastrof, ať už přírodních nebo průmyslových. Začínají se objevovat záhadné tlupy cizích vojsk, které začínají zaplavovat planetu.



Všude vládne chaos. Lidé jsou totálně zmateni. Nepřítel, pracovně nazvaný „druhá strana", začíná vítězit na celé čáře a s některými územími už nelze navázat ani kontakt. Považte, ani kontakt! V tom přicházíš TY. Nejdříve budeš rád, že zachráníš několik jednotek, které se rozutekly před návalem nepřátel (náplň první mise). Po úspěšném splnění za tebou přijde vyšší důstojník a nabízí možnost pokračování započaté mise, která by měla skončit totální porážkou druhé strany a navrácením klidu na Zem. Je pravdou, že jsem byl v tomhle momentu připraven říci své rozhodné ne a poslat tak lidstvo do pryč, ale naštěstí se po odkliknutí první animace objevila rovnou druhá, kde mi ten samý důstojník děkuje za to, že jsem se správně rozhodl pokračovat dál. Bitva o budoucnost lidstva v podobě nevídaných 130-ti misí mohla začít.

Spellcross jako takový běží sice pod DOSem, ale lze spustit i z Windows95. Jeho první silnou stránkou je grafika. Přiznám se, že jsem ještě nikdy neviděl tak hezky a současně prakticky udělaný terén. Pro srovnání, je to něco ve stylu *Transport Tycoona*, na rozdíl od něj jsou však hrany čtverců zaoblené, takže to jako celek vypadá dokonale plasticky. Krajinka je tvořena také řekami, skvěle vyvedenými stromy nebo bažinami, a to jsem ještě nemluvil třeba o městech nebo nepřátelských základnách. Zvuky jsou také ucházející, rozhodně to není slabý podprůměr ostatních her této provenience z naší zeměpisné šířky a výšky („ano, panééé, jedeme, panééé a další zhovadilosti"). Zde se setkáte s strohými větami typu „příjem", „ano ?" nebo moje oblíbená hláška Commandos, a to „problémy ?". Na pozadí je slyšet zvuk připomínající místo bojiště, třeba svistot lesa, tekot vody nebo bažinování bažiny. Občas je slyšet zajímavé chorály, jako „přííjď méézi nááás". Legrace. V nebojových částech hry je grafika také ucházející, jsou zde k mání renderované animace jednotek, možná by jich mohlo být o něco více. Ale i tak u mě technické provedení hry dostává výbornou.





A nyní se vrhněmež k jádru věci, hratelnosti. *Spellcross* je tedy, suše řečeno, kolová strategie. Ale to není všechno. Rozhodně se nejedná o hru typu *Duna 2*, kde si hráč mohl maximálně vybrat jedno ze dvou nebo tří území jako místo dalšího útoku. *Spellcross* je tomuto vzdálen na míle. Tak za prvé, už při výběru mise se u každé oblasti pro útok vypíše přibližný odhad bojové situace, objektů v dané lokaci nebo síly nepřátelské obrany, což háže dojem opravdové války. Další dobrou věcí je existence průmyslu, který je dost důležitou částí hry. Dalo by se říci, že *Spellcross* je složen ze dvou hlavních částí - misí a obdobími mezi misemi, kde lze průběh dalších misí dost ovlivnit. On totiž rozvinutý průmysl znamená více peněz investovaných do jednotek, ať už do jejich vylepšování nebo do vymýšlení nových zbraňových technologií (můžete navolit, jak se má produkce továren rozdělit mezi peníze na vývoj). Jenže rozvinutý průmysl potřebuje hodně území, vyrvaných z rukou nepřátel. Samozřejmě, že čím větší území k dobytí, tím větší počet nepřátel na něm. A tak začíná hra plná taktiky, které území dobýt hned, které až za čas, kolik investovat do rozvoje stávajících jednotek (vylepšení jednotky většinou trvá tak dlouho, že tuto jednotku nemůžete použít bezprostředně v následující bitvě) nebo do nákupu nových jednotek nebo do rozvoje technologie. Každý si může vybrat svou cestu za vítězstvím, a to je moc dobře, protože si člověk nepřipadá jako stroj, plnící dokola jako idiot jednu misi za druhou jenom proto, aby danou misi prostě udělal a pak si jen řekl „jedeme dál" a snad už tahle nudná hra brzy skončí. To vás ve *Spellcrossu* rozhodně nepotká. Tato část hry mi vůbec tak trochu připomíná *UFO*, což je jenom dobře, protože to drtivé většině ostatních her tohoto typu chybí.

Nepřátelé jsou bytosti, známé hlavně z různých fantasy románů, plné magie a zla. Ve *Spellcrossu* se proto budete moci setkat s orky, balistami, mágy nebo lučištníky. Jinak se bude ve hře nacházet kolem dvaceti jednotek za každou stranu, což je tak akorát pro udržení hratelnosti.



Pokud bych měl mít k *Spellcrossu* nějaké výtky, budou spíše ke hratelnosti. Je trochu škoda, že se ve vlastní misi dá uložit jen stávající pozice, a to navíc jen na čtyři pokusy. Abych to přiblížil: hráč má v misi k dispozici čtyři pokusy pro uložení. Takže pokud uloží poprvé, má ještě tři možnosti, pokud uloží počtvrté, už musí misi dohrát z této pozice, protože neplatí, že by se mohl vrátit zpět k prvně uložené pozici, pozice se totiž přepisují. Mě to přijde jako zbytečné zvýšení obtížnosti, hlavně když v této fázi hry doslova a do písmene záleží na tom, kolik kroků uděláte. Uděláte krok a jste přesně na dostřel nepřítele. Uděláte tři kroky a nepřítel vás v příštím kole rozseká na cucky. A právě proto bych možnost uložit hru kdykoliv v misi hodně uvítal. Také mi dost schází možnost multiplayer hry, ale to možná bude v druhém díle, uvidíme. Toto jsou jediné dvě výtky z mé strany, jinak o *Spellcrossu* platí všechny předešlé věty, čili samá chvála.

Konfigurace

Výrobce	Cauldron
Distributor	JRC
Systém	DOS, Windows95
CPU	P90
Paměť	8MB
Harddisk	50MB
Multiplayer	ne

verdikt

Dobře vyvážená kolová strategie, která se díky svým kvalitám možná jako první hra z bývalého Československa dočká světového uznání.





◄ Detailně udělané modely jsou jedna z deviz této hry.

▼ V lese vidíte doslova jen na krok.







Na *Spellcrossu* je dobře vidět, že si autoři dali tu práci a kompletně zmapovali terén na poli strategických her, aby zjistili, že realtimovek tu bylo už dost a zvolili proto cestu turnové - kolové strategie. *Spellcross* je zřejmě pokus o variaci na téma *UFO*, přenesenou na pole válečných strategií. Po odehrání několika misí mohu rozhodně prohlásit, že se tento pokus více než povedl, a proto ji vřele doporučuji celé československé obci pařanské. A pokud bych koneckonců měl *Spellcross* posuzovat z hlediska her vyrobených v této oblasti, neváhal bych dát 9/10. Takhle jsem byl nucen s ohledem na celosvětovou konkurenci dát „pouhých" 7.

Sváťa Švec



score 7/10

NetStorm



Ne každá realtime strategie musí nutně být klon Duny 2. Dokázal to The Tone Rebellion a nyní také NetStorm.

Je to skutečně tak, při slově „realtime" si většina z nás okamžitě představí *C&C* a jeho milion datadisků, *Warcrafty* nebo novější *Total Annihilation*. *NetStorm* si bohudík vzal z těchto her pouze ten reálný čas a ptačí perspektivu, ostatní je už úplně o něčem jiném. Activisionu se daří vydávat jednu bombu na druhou, ještě jsem se nestihl vzpamatovat z *Dark Reign* a z Internetu stažených nových jednotek a už je tu nová výborná a hlavně originální hra.

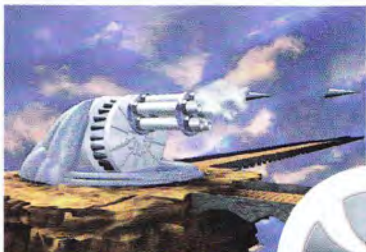
Hra se odehrává na světě Nimbus, který obsahuje tři úrovně: Serenisphere, kde bojujete v on-line hře, o které bude řeč později, Pyrosphere, kde se utkáváte s počítačem, a konečně Deusphere, ve které svádí věčný boj tři Fúrie - větru, deště a hromu. Uvolňovaná energie prýští do vyšších vrstev, kde se objevuje v gejzírech. Na začátku každé mise máte jeden ostrov, ostatní jsou nepřátelské. Ostrovy musíte spojovat mosty, které vypadají jako objekty v *Tetrisu*. Nejdříve jsem za to na autory nadával (zvláště když mi hra nabízela samé nepotřebné části), ale ve skutečnosti si na volných přípojkách můžete budovat kanóny a generátory. Dalo by se to vyjádřit Sváťovými slovy: „Je to součást obtížnosti hry."

Ačkoli je *NetStorm* vyroben napůl jako internetová strategie, autoři nezapomněli ani na ty hráče, kteří k Síti sítí přístup nemají. A co víc, v singlu je *NetStorm* plnohodnotná hra, kde má počítač vlastní inteligenci a máte k dispozici (bez úvodního tutorialu, který je mimochodem výborný) šestnáct misí, které ve valné většině trvají hodně dlouho. Nepřítel obvykle začíná s armádou různých kanónů, které musíte nějak chytře obejít, nebo zničit. Zajímavé je, že napoprvé se téměř žádná mise nedá udělat. Cílem každé mise je, poté, co se prokousáte přes obranné stavby, znehybnit nepřátelského velekněze a toho poté na svém oltáři obětovat Fúriím. Samotný rituál je rozkošně morbidní záležitost. Oběť se nejdříve připoutána svíjí a čeká na váš klik, který ji pošle směrem dolů k velmi bolestivé smrti ve spárech Fúrií. Poté, co se dovoláte všech pěti Sil (slunce, deště, hromu, větru a bouře), nebohý velekněz zmizí v bílém plameni a mise tím vítězně končí.

Naprosto jiným systémem než v ostatních hrách jsou v *NetStromu* řešeny jednotky. Prakticky veškerý boj se ve hře děje pomocí staveb. Je to něco takového, jako kdybyste v *Duně 2* stavěli dělové věže až k nepřátelské základně, místo abyste ji rozstříleli tanky. V *NetStormu* je jakákoli střílející jednotka až na malé výjimky nemovitostí, takže kam ji postavíte, tam prostě zůstane stát. Mimoto k jakémukoli rozšiřování potřebujete mosty, u jejichž volných konců se dá budova postavit, dále ještě generátory, které poskytují stavbám energii. Pohybující se jednotky jsou jen transporty či speciální létající potvory. Veškeré jednotky jsou rovněž perfektně vyváženy co do síly a možností. Například nejsilnější jednotka ve hře - hromový

► **Ice Cannon vám dokáže pěkně zatopit.**

▼ **Nepřítel se pokouší devastovat mou základnu.**

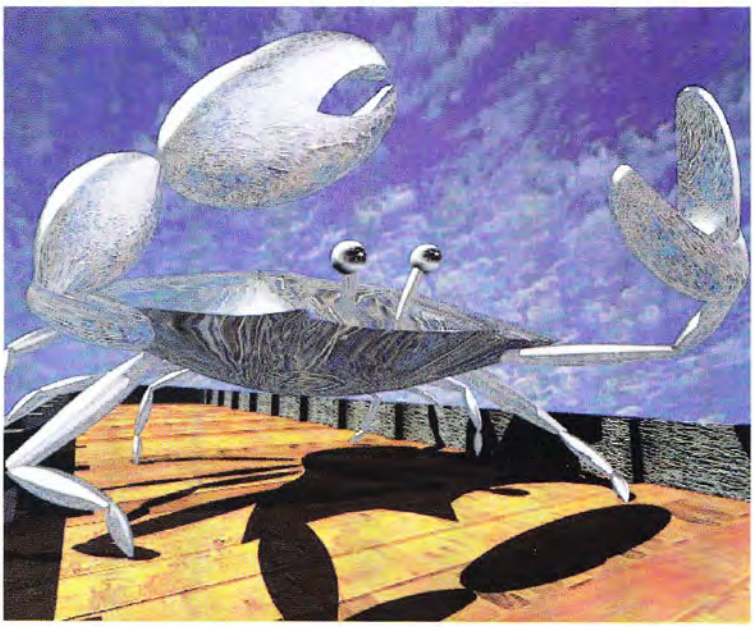












kanón - může střílet pouze do jednoho směru. Naopak, u velmi slabé stavby - například vrhače disků - sice trvá dlouho, než nepřítele ožužlá xmrti, ale zase střílí do jakéhokoli cíle. Typ jednotky se liší podle toho, ke kterému druhu energie patří - pokud hrajete za vítr, charakteristickou jednotkou bude obří kuše, pokud je jedinou vaší dostupnou energií sluneční,

Graficky nijak NetStorm nevybočuje ze standardu, dá se na něj koukat bez zauzlování vnitřností.

máte k dispozici sluneční dělo a vrhač disků.

Graficky nijak *NetStorm* nevybočuje ze standardu, dá se na něj koukat bez zauzlování vnitřností, ale žádné obrazovkové orgie se rozhodně nekonají. Z obrázků si ostatně jistě uděláte o grafice vlastní názor. Celkově nelze než hodnotit *NetStorm* v singleplayeru kladně, až na občasné výpadky umělé inteligence (počítač vám pětkrát zareaguje správně a snaží se vás zastavit, poté, co uděláte totéž na jiném místě, nepodnikne proti vám vůbec nic).

Multiplayerový *NetStorm* se v mnoha aspektech od singleplayerového liší. Zůstává samozřejmě styl boje s ostrovy spojenými mosty, ale projevuje se zde trochu jiný systém. Každý hráč má svůj level a svou „reliability", která se odvíjí od počtu her, které opustil, aniž by prohrál, tzn. bez toho, že by jeho velekněz byl obětován a jeho chrám zničen. S takovým hráčem nechtějí ostatní posléze hrát. Existuje jedna stavba, v singleplayeru nedostupná, a tou je předsunutá základna neboli outpost. Svět multiplayerového *NetStormu* je značně rozlehlý a s pomocí outpostu není nutné dovážet tolik potřebné krystaly kilometry různě zatočených mostů až na mateřský ostrov, ale můžete si je vyložit právě v této fajn stavbě.

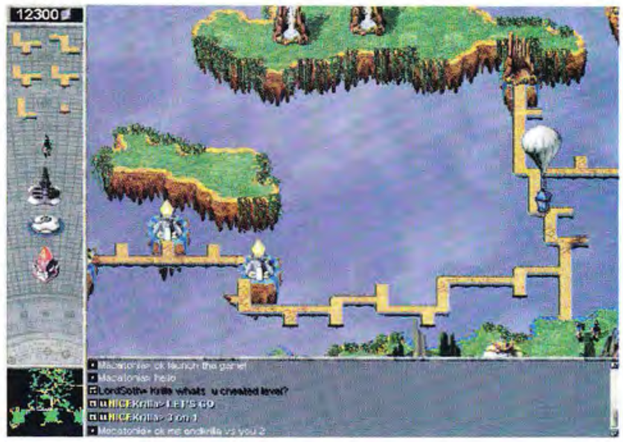
Můj příběh coby hráče - nováčka byl asi takový: snažil jsem se vybrat si bitvu, kde by se můj level označený hrdou číslicí 1 nevyjímal zase tak moc exoticky. Po dlouhém hledání vhodného prstence jsem skončil mezi hráči s levelem od pětadvaceti do čtyřiceti. To vyloženě zamrzelo až do té doby, kdy jsem ostatním o sobě prozradil, že jsem recenzent a požádal o pomoc. V tu ránu na mne začal být jeden z hráčů mající level 32 až podezřele hodný a dokonce mi nabídl svého velekněze k obětování (asi to byl někdo z Titaniku :)). Tak bych získal některé z jeho znalostí. S radostí jsem jeho velekněze znehybnil a odvezl na svůj oltář, kde můj kněžour zamumlal modlitbičky, a poslal jsem ho vstříc k smrti. Bohužel, ve chvíli, kdy jsem si vybíral některé z velmi silných a užitečných staveb, jako například protivzdušnou obranu třetí úrovně, Telecom usoudil, že jsem na lince příliš dlouho a uvolnil ji ve prospěch jiného uživatele.

Na multiplayeru je skvělý i fakt, že vysoký level nemusí nutně rozhodovat o úspěchu i neúspěchu. I hráči mající malou zkušenost a nevelký počet bitev mohou udupat zkušenější borce. Jde v podstatě jen o pozornost a vhodné rozmístění obrany. Opravdová bitva vypadá tak, že se všude freneticky staví kanóny a obří kuše, bojuje se o každý maličký ostrůvek a uzavírají se různé aliance. Občas je s aliancemi značný problém - chtěl jsem se například zavděčit jednomu hráči, který se mnou uzavřel pakt o neútočení a bránil jsem z vlastních peněz jeho ostrov. Bohužel, najednou jsem zjistil, že můj vlastní ostrov byl nepřítelem obklíčen a polovinu svých staveb na něm mám v jednom ohni. Konec mého velekněze na oltáři nepřítele byl již dílem okamžiku. Nicméně faktem je, že bez uzavření počáteční aliance s alespoň jedním z ostatních hráčů se předem odsoudíte k smrti.

Bohužel, vzhledem k nevalné kvalitě linek v České republice a skvěle udělaného peeringu až nechutně často uvidíte hlášku „Server not responding". Není také nijak neobvyklé, že vám hra spadne, popřípadě se s vámi zpočátku nebudou zkušenější hráči bavit. Nejlepší je smluvit se s několika kamarády a *NetStorm* si zahrát nejdříve jako týmovou hru po lokální síti a poté se vrhnout, bohatší o zkušenosti, do hry internetové. V době psaní této recenze byly pro *NetStorm* vyhrazeny čtyři servery - dva v USA, na kterých je nejvíce lidí, dále pak jeden v Austrálii a jeden v Izraeli. Multiplayerový *NetStorm* rozhodně stojí za to zkusit, musíte jen vytrvat a přenést se přes počáteční neúspěchy.

Ondřej Malý

score 7/10



▲ **V multiplayeru si můžete i online nadávat (dolní okénko).**



◄ **Ice barrier je prakticky nesmrtelná, protože se může regenerovat.**











konfigurace

Výrobce	Titanic Ent.
Distributor	Activision
Systém	Win95
CPU	Pentium 90
Paměť	16 MB
Harddisk	20 MB
Multiplayer	ano

verdikt

Velmi dobrá a hlavně originální strategie, která potěší zvláště internetové hráče.

Lords of Magic

Druhá hra v mém životě, u které jsem usnul.

Recenzování pod tlakem času přináší jednu výhodu: okamžitě totiž poznáte zábavnost. Pokud u hry zůstanete do ranního kuropění a přes polední pauzu až do následující temné noci, je jasné, že jde o „něco lepšího“ a bodovat se bude v horní půlce horní půlky stupnice. Mysl je prostě neodtrhnutelná od urputného dění a ve chvílích tupého civění z okna přeplněné tramvaje přemýšlíte o možné taktice a řešeních; starodávné armády pochodují po stránkách čtených knížek a učebnic a i do smradu smogu jaksi pronikne stopou čmoudu pekelná magie.

Lords of Magic získaly nevalný titul (v časovém pořadí) druhého nejlepšího uspávadla mé recenzní kariéry. Prvním byla jakási kosmická strategie s názvem *Into the Void*; kosmickoválečnisckostrategický klon třetí kategorie, imponující snad a jen pouze úžasnou nudností. Usínání při recenzování není nijak dramatické, žádné to opilecké „klávesnice se zvedla a udeřila mě do hlavy“; vědomí ztrácíte pozvolna, tu a tam se mezi úmorným čekáním na akci počítače ještě myšítkem trefíte do diamantu ukončujícího váš tah - a najednou nějak nepohodlně ležíte na něčem tvrdém, máte vyprahlo v ústech, tlak v hlavě a na hodinách na zdi čas skokem poskočil. Nic dramatického - nuda...

konfigurace

Výrobce	Sierra
Distributor	Sierra
Systém	Windows 95
CPU	Pentium
Paměť	16MB
Harddisk	100 MB
Multiplayer	ano

verdikt

K pokoukání překrásné, ale neoriginální a hratelně nudné a únavné.







▲ **Bitva na bílé hoře.**

● **Jeden z mála momentů, kdy se Michal dokázal vžít do hry.**





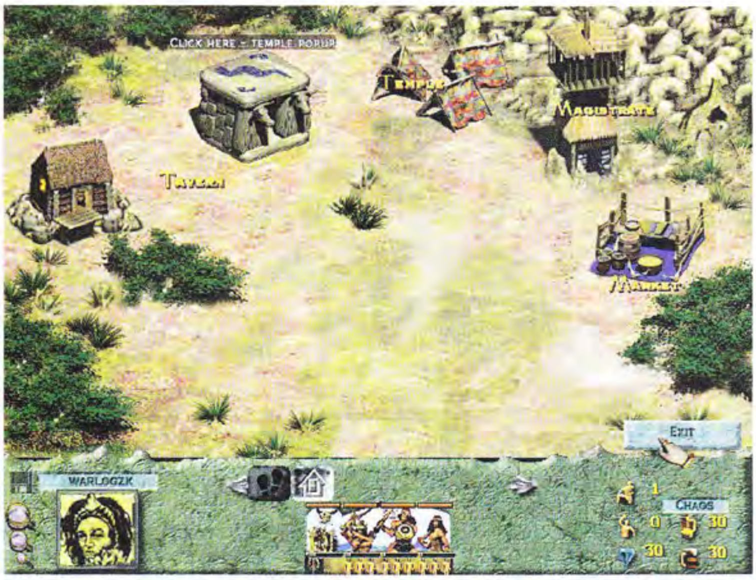
Lords of Magic mi velmi připomínají dva známé tituly, totiž Heroes of Might and Magic a Master of Magic.

Lords of Magic mi velmi připomínají dva známé tituly, totiž *Heroes of Might and Magic* a *Master of Magic*. *Master of Magic* byl úžasný a až na množství chyb téměř dokonalý gamesnický zážitek; tahová strategie kombinovala ty nejlepší vlastnosti *Civilizace* spolu s perfektně vymyšleným systémem kouzel, o němž jsme ve volných chvílích vedli i filozofické debaty. *Lords of Magic* vypadají jako jakýsi kompilát nebo extrakt toho, co autory zaujalo v těchto hrách plus několik nápadů, které měli asi za osvěžující nebo originalitu činící. Nudnost a rozvleklost hry jistě plánována nebyla, vtrousila se zřejmě nežádána - ale rozhostila se v produktu zcela dokonale a zůstala jediným pocitem, který ve mě po hraní zbyl.

V magické zemi zvané Urak se po vládní krizi dostal k moci vládce klanu Smrti. Tvrdí se, že snad zfalšoval výsledky tajných a rovných voleb, ale to jsou jenom pomluvy. Balkoth pouze voliče zabil a po smrti propadli Smrti, tj. jemu, a logicky hlasovali pro něj. Pokud vezmeme zabití voličů jako regulérní součást předvolební kampaně, dostal se k moci vlastně legálně. Po svém vítězství se rozhodl opanovat i zbytek Uraku a vy, jakožto opoziční skupina ignorující výsledky voleb, jste se postavili na nezákonný odpor. Ten se u Balkotha trestá smrtí a pouze v případě, že by jste se vzdali, budete odměněni smrtí a budete se smět stát jeho věrnými následovníky.

Základní součástí hrací směsi jsou famílie či klany, vyvíjející odlišné druhy magie. Magii reprezentuje osm odlišných skupin obyvatel - následovníky Života a Smrti; Řádu a Chaosu, jakož i elementů - Vody, Větru, Země a Ohně. Podstata jimi užívané magie se projevuje i v bojovnících, které je možné trénovat a najímat; v kouzlech, která jsou ze sebe schopni vyplodit jejich kouzelníci, i v monstrech a zrůdách, vyvolavatelných na světlo uracké ve vašem rodovém templu. No, světlo. Urak je sice ztvárněný graficky výborně, téměř dokonale - ale je ponořen do





depresivního šera a krajinu ozařují snad jen duše vašich bojovníků. Každý z vůdců skupin - bojovník, kouzelník nebo lupič - dohlédne jenom do určité vzdálenosti - a pak už je jen tísnivé šero; je to jako tápání s loučí uprostřed mlh. Teprve s pomocí magické nitrožilní pecky je možné naboostovat zrak vašeho tluppenführera natolik, abyste se co chvíli neztráceli v temnotách.

Dosti iritujícím se mi ale jeví fakt, že už od počátku nejde hrát za mágy mě nejmilejší, nekromancery. My nekromanceři patříme mezi společenstvo nepochopitelně opovrhované, prý snad nezábavné (někteří zlí jazykové tvrdí, že je s námi srandy jako na hřbitově). To není pravda; nekromanceři patří mezi nejzodpovědnější a nejdůvěryhodnější uskupení ve společnosti. Vzhledem k blížícím se mimořádným volbám je na čase sepsat a veřejně vyhlásit „Programové prohlášení nekromancerů a klubu přátel žehu":

✗ Levné a trvalé ubytování pro všechny v příjemném parkovém prostředí.

✗ Nikdo nebude muset pracovat a ani chodit do školy.

✗ Vyřešíme všechny potravinové problémy, kriminalita bude trestána okamžitou smrtí a v nočních hodinách bude vyhlášen hrobový klid.

✗ Lidé budou smět celý den ležet a spokojeně tlít, chci říci snít.

Jak patrno, jde o program značně vstřícný a lidumilný. Za chrastivé kostlivce, liche, nekromancery a jejich přisluhovače smíte hrát teprve až alespoň jednou porazíte nekroführera Balkotha. Fuj! Diskriminace! Dosť bolo života! Smrt životu! Ať žije smrt!



Rozdíly v magických rodech se poznají hlavně v bojích - a zde je nejproblematičtější originalita *Lordů*. Bitvy v *Lords of Magic* jsou totiž... realtimové. Realtimová magie mi připadá jako značná podivnost - co to je? Magie je svou podstatou přemýšlivá; mág zasmušile leží za bojujícími armádami, kostlivou shnilou prackou se přehrabuje v červotoči a knihomoly oďobaných análech a sadisticky přemýšlí, co na protivníky vrhne, sešle či vyvolá. Jakýpak spěch? Jakápak klikajda? Realtimové boje jsou kombinace superrychlé křeči a tupého bloumání vašich jednotek, s lítostí jsem vzpomínal na zcela superiorní tahové bitvy z *Master of Magic* a bylo mi líto překrásné grafiky terénu a panáků - raději jsem nechával šarvátky rozřešit automaticky. Ale uch ouch: Nahrávání grafiky a bojiště trvalo vždy půl minuty a po stisku klávesy pro výpočet výsledku bitvy jste sledovali laškovně vysutý ocásek draka z věže s konejšivým nápisem „Please wait" další půlminutu. Nuda, nuda, praví stále pomaleji a pomaleji Garfield a přimhuřuje očka.

Není tu nic, co by jste nečekali už na začátku. V pomalém ději mi zcela chyběly nové a neotřelé nápady; ne, že by snad nebylo zajímavé *Lords of Magic* hrát, ale už od začátku bylo jasné, co vás potká a nemine, jako v americké konzumní filmové

V pomalém ději mi zcela chyběly nové a neotřelé nápady; už od začátku bylo jasné, co vás nemine.

produkci. Po překrásné mapě vrávorají vaši bojovníci od jeskyně k jeskyni, dobývají chrámy, města, pivovary a další a další ubytovny klubek nepřátel - zííív... Doubleclickem posunete své vandrovníky o kousek dál a pak začne nekonečně dlouho táhnout sedm počítačových oponentů: Táhnou, potahují, zjevně vytáhnout nemohou, táhnou, potahují, vytááháhh... zííív... Systém upgradovatelných budov, umožňujících vzájemné konverze zlata, pracovních sil, popularity, krystalů; výroba jednotek a vývoj nových kouzel je



▲◄ Poklidná vesnice, s poklidnou návsí, v poklidné hře ....uáách, taky se vám chce spát?

▼ Tak jsou to lysohlávky nebo ne?





uspokojivě složitý, ale už hodně, ehm, otřelý. Svým způsobem logický, ale herně nepříliš vítaný fakt je, že struktury ve svém městě nemůžete používat při nepřítomnosti nějaké skupiny vašich hrdinů. Hra podporuje i multiplayer po modemu, IPX a Internetu, ale i to je už dnes běžný standard.

Existuje dobrý a spravedlivý důvod pro puntík navrch? Ano - grafika. Je nádherná, úžasná a kdyby byla hra svižnější a lépe promyšlená, vyšvihla by její hodnocení velmi vysoko. Takhle jen s námahou zachraňuje hru před pádem do průměru. Málo vídaný je také editor map... ach jo... jak daleko to mohli *Lords of Magic* dotáhnout, kdyby byly bitvy poctivě tahové a hra celkově svižnější...?

Michal „BoredToTheDeathWolf" Rybka

score 6/10



Seven Kingdoms

Můžete dělat vše, co se vám zlíbí a co unese váš žaludek. A jak vás znám, vy se neštítíte ničeho.







Bylo nebylo, v jednom vesmíru, jedné určité galaxii, v jedné sluneční soustavě se na jedné planetě vyvinula inteligentní forma života. Sami si říkali lidstvo, ale i tak zůstali pro většinu živého na planetě jen něčím, co nejde pojmenovat, a to jednoduše proto, že většina živého na té planetě neuměla mluvit. To byl možná ten důvod, proč lidé, kteří jako jediní tajemství mluveného jazyka zvládli, planetu ovládli a nazvali ji Zemí.

Po čase se inteligence stala nejen znakem, který dělil lidi od opic, ale přímo podmínkou nutnou k životu. Již zde neplatilo staré zlaté a oblíbené pravidlo „silnější požírá slabšího", ale spíše něco na způsob „silnější požírá slabšího do té doby, než si uvědomí, že ho ten malej chcípáček převezl, a ta noha, kterou s chutí okusuje, je jeho vlastní".



Nastalo zlaté období vladařských úspěchů těch chytrých a hrdinských činů těch tupějších, avšak silnějších. Nastala doba zabírání území, obchodních a válečných paktů, dosazování na trůn, rozsáhlé diplomacie a dalších podrazů a nechutností, nad kterými by se protočily panenky i našemu milému malému Ondřeji Malému.

Ano, hádáte správně. Nastala doba, kterou se nechal inspirovat Mr. Trevor Chan, člen týmu Enlight Software, při tvorbě téměř autorské real-time strategie *Seven Kingdoms*. (Pro ty, co to nevědí, podotýkám, že „autorský" znamená, že to dělal komplet durch celý a nenechal si do toho od nikoho kafrat.) Nejsem oprávněn dělat na tomto místě psychoanalýzu jeho pohnutek, proč si vybral právě drsný, prašivý, nemocemi a prostopášnostmi prohnilý středověk, ale zato mohu bezpečně prohlásit, že to udělal dobře - a v rámci možností navíc i originálně. (Jako bych to slyšel: „Cože to řek`? Originálně? Mluví přece o *strategii*, ne? Originální strategie už přece neexistují. Není on náhodou z Bohnic?") Tak tedy z Bohnic náhodou opravdu jsem, ale většinou jsem příčetný.

VÁŽNĚ.

A *Seven Kingdoms* je jednou z mála originálních strategií od dob *Duny*. Jak se to panu Chanovi povedlo ? Celkem jednoduše. Pochopil totiž jednu věc, která většině



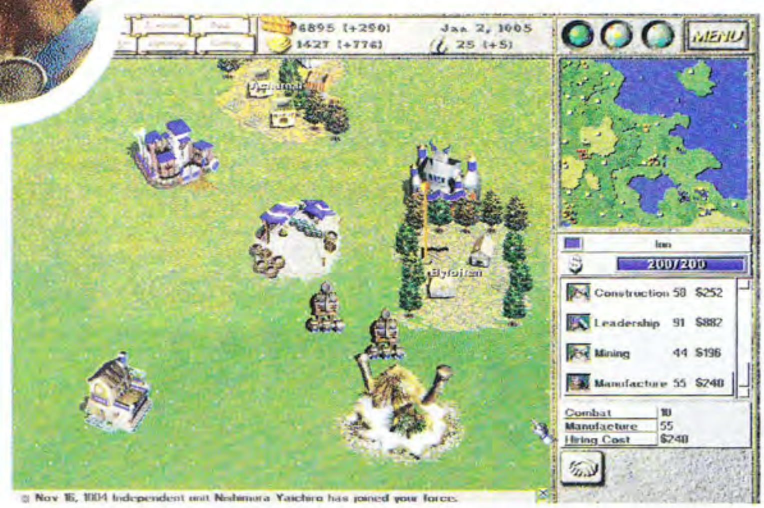
lidí stále uniká. Když vtrhnete do cizí vesnice či města s vojskem a pobijete každého, kdo se vám postaví na odpor, vesnice bude sice vaše, ale bude mimo jiné i totálně vylidněná. Všichni vesničané mrtví, po zemi se válí ruce, nohy, tamhle je ještě navíc žlučník a něco, co by mohlo vypadat (kdybychom nebyli ve středověku) jako kardiostimulátor, a naživu zůstal jen obecní blázen a to jen proto, že si zrovna myslí, že je slepice, hrabe nohou v hlíně a snesl již tři vajíčka.

Ve skutečnosti se spíš budete snažit získat vesničany na svou stranu a vhodnou kombinací ekonomických výhod, nových pracovních míst, úplatků, nenápadného vojenského nátlaku a přemlouvání docílit toho, aby si vás vesničané zamilovali, sami se připojili k vašemu království a bili hlavou do stěny, že je to hrome nenapadlo udělat dřív. Je to sice trošku zdlouhavější než výše uvedený způsob zvaný „parní válec", ale je to už přeci jen něco, co si zaslouží název strategie.

Ale abychom nepředbíhali. Než jsem začal hrát, udělal jsem něco zcela netypického. Přečetl jsem si kompletně celý manuál, což většinou dělám jen v nouzi nejvyšší, nebo když spadne systém a já zrovna nemám co dělat. Ani jsem moc nelitoval, protože *Seven Kingdoms* má poněkud (dost) odlišné pojetí než ostatní rýltajmy, ať už klony *Duny* či *Warcraftu* nebo dokonce *Settlers*, což bych jinak poznal asi tak pět vteřin po spuštění hry. A to by bylo kapku pozdě.

Tak tedy, co jsem se dočetl:

Jste vůdcem národa, jenž se jednoho deštivého dne vylodil na jedné tajuplné pevnině. Byla celkem hezká, úrodná, víte, co myslím.





▲ **Vlevo dole je hospoda. Nasává tam pěkná řádka podezřelých individuí.**

◄ **První souboj s Fryhtany. Že bych je podcenil?**

► Tekla, krev tekla, proudem po schodech. Huj !

▼ Je to špión ? Není ? Na popravišti uvidíme.

▼▼ Na scénu přichází Thor, boj je vyhrán.











◄ Tak tahle rebelie se mě naštěstí netýká.

◄◄ Vítězství je tentokrát moje ... tentokrát.

Mléko, strdí, chmel a tak dál. Vaše mysl je plná hesel jako „Svobodný život", „Volnost, rovnost, hospoda" a z nepochopitelného důvodu také „Jenom přetřít a jít". Pro svůj lid chcete to nejlepší. Ať se rozrůstají ! Ať zabírají zem vaším jménem !! Ať rozsévají pokrok !!! URRÁÁÁ !!!

Tak to by asi nešlo. Nevylodili jste se totiž sami. S vámi je zde ještě dalších šest národů. A i oni mají ty samé nápady i ideály jako vy. I oni se chtějí rozrůstat, i oni chtějí zabírat zem. V tom mají ale smůlu, protože od toho tu jste přece vy ! Budoucnost patří integraci ! (Pod vaší korouhví, samozřejmě.) Musíte tedy své protivníky zničit, zahnat je na smetiště dějin, nebo ještě lépe do žumpy zapomnění. Použít můžete jak sílu vojenskou, tak ekonomický nátlak, nejlépe však kombinaci obojího.

A abyste to neměli tak jednoduché, úkol vám ještě ztěžují jistí Fryhtani. Tyto tajemné potvůrky jsou ve skutečnosti původním obyvatelstvem země a navíc též i strážci pokladů a svitků dávné Moci. Fryhtani jsou poněkud prchliví. Zatímco vy chcete odstranit jen ty protivníky, kteří se vám nechtějí podvolit dobrovolně, oni by vás nejradši zničili všechny - pokud možno za pomoci zubů, drápů, nehtů a žaludečních šťáv. S těmi se na rozdíl od ostatních národů nepárejte. Zde není žádná diplomacie co platná, prostě je pobijte.

A co dál ? Ve volných chvílích můžete stavět různé továrny, tržiště, doly, zbraně, karavany a přístavy, prodávat zboží, vybírat daně, uplácet cizí vesničany, provádět úkladné vraždy, kontrašpionáž, uzavírat smlouvy, uvalovat embarga a vůbec dělat všechno, co se vám zrovna hodí. Účel světí prostředky. A jak vás znám, vy se neštítíte vůbec ničeho.

Po takto prostudovaném manuálu jsem se vrhl do hry jako starý profesionál. Navolil jsem si 84% obtížnost se sedmi protihráči a vrhl se do víru událostí.

Po deseti minutách jsem zjistil, že manuál nelhal. Na tak malém kousku země, který jsme dostali k dispozici, nejen že opravdu nebylo dostatek místa pro sedm království, ale - jak se zdálo - nebylo tam místo hlavně pro mě. Než jsem se stačil pořádně rozkoukat, lidé mi hladověli, reptali a hromadně dezertovali, tedy přesněji řečeno ti, co ještě žili. Rychle jsem hru restartoval a navolil si poklidnou obtížnost pro úplné začátečníky.

UFFF...

Konečně jsem měl dost času všechno si pořádně prohlédnout. Podrobnějšího popisu se zdržím, obrázky kolem mluví samy za sebe a předpokládám že nejste slepí. (To byste to asi nečetli, ne ?) Ale rád bych se zmínil o jedné facilitce, která mne opravdu zaujala. Jsou to jen tři písmenka, ale nádherná. INN. To je jako hospoda. Tam jsem byl skoro pořád. Ne, že bych byl nějaký alkoholik, ale jsou tam k mání specialisté všech možných oborů a ras, které si jinak musíte pracně vytrénovat. Nebyl by to však Mr. Chan, aby i zde nebyl nějaký háček. Vámi najmutý a bohatě zaplacený odborník může být (a také občas bývá) nepřátelský špión, který má za úkol proniknout do vašich řad, šířit neklid, zničit budovu, odhalovat výsledky vaší práce, vraždit generály a další podlé akce, za které by se nestyděl ani domácí křeček.

Nadchází otázka: jak tomu zabránit? Jednoduše. Do budovy, kam tohoto človíčka pošlete, dejte i svého špióna. Ten by měl všem nežádoucím aktivitám zabránit. Já, a to přiznávám, jsem to dělal jinak. Využil jsem skutečnosti, že na popravišti se pozná pravda, hru jsem vždy uložil, člobrdu popravil, a potom jsem hru opět nahrál a případně se omluvil.

Ale co vám budu radit. Zkuste si to sami. Stojí to za to.

Pavel Mondschein I.

score 7/10

konfigurace

Výrobce	Enlight Software
Distributor	Interactive Magic
Systém	Win95
CPU	Pentium 90
Paměť	16MB
Harddisk	35MB/110MB
Multiplayer	ano

verdikt

Pokud máte IQ větší než klika od dveří, nepočítejte s tím, že by vás *Seven Kingdoms* omrzelo dříve, než na Valentýna.

F1 Racing

Nebývá zvykem, že by na stromě rodícím počítačové hry uzrály hned dvě hruštičky stejné barvy.

konfigurace

Výrobce	UBI Soft
Distributor	UBI Soft
Systém	Win95
CPU	P100
Paměť	16 MB
Harddisk	65 MB
Multiplayer	ano/2-4 hráči

verdikt

Závody F1 pro opravdové labužníky.

Zatímco na jiném místě tohoto SCORE zcela jistě nepřehlédnete recenzi Petra Slováčka na *CART Precision Racing*, nabízím vám v tomto článku pohled na velmi podobné dílko od UBI Softu. Ač na první pohled by se mohlo zdát, že jde o téměř identické hry a jedna z nich vyjde tedy zcela jistě z tohoto souboje naprázdno, nenechejte se zmýlit. Každá z těchto her má totiž svůj styl a zpracovává něco jiného.





▼ Pěkné hodiny před očima diváků.

▼▶ Teď ještě vedu.



CART Precision Racing, které jsem pro možnost srovnání také hrál, nejsou simulací závodů F1. Jedná se o hru, která přivádí na monitory počítačů trochu exotičtější sérii Indy Car. Ačkoliv rozdíly nejsou na první pohled zřejmé, je snad každému jasné, že jisté diference tu jsou. Mimo to jsou také *CART Precision Racing* hrou mírně komplexnější, s obrovským množstvím možností nastavení, od seřizování úhlu spojlerů po barvu kombinézy pilota. Nabízí také jiné okruhy, jiné vozy, jiná jména a hlavně jinou obtížnost. *CART Precision Racing* jsou totiž vzhledem k možnosti přesunout téměř všechno ovládání na bedra počítače a vzhledem k charakteru tratí mnohem jednodušší, než *F1 Racing*. Škoda jen, že doplácí na nepřiměřenou hardwarovou náročnost a na pomalejších strojích jsou nehratelné. U jakýchkoli závodů se totiž ztráta dynamiky okamžitě podepíše na pocitu ze hry. Ale dost už recenzování jiné hry, vrhněme se do světa Formule 1.





To, že se UBI Soft pustil do práce s vervou, je jasné hned, jakmile otevřete krabici a zběžně prolistujete manuál. Od obyčejných „brožurek" se odklání přibližně od třicáté stránky, kdy se nejprve věnuje aerodynamice vozů s rozložením všech sil naň působících, popisem důležitých součástí a jevů a vůbec spou-stou věcí, do kterých obyčejný smrtelník prostě nevidí, pokračuje seznámením se všemi závodníky a týmy, výsledky minulého ročníku a detailními popisky okruhů, včetně výčtu přetížení v jednotlivých zatáčkách. Až si do sytosti užijete vcelku zajímavého, leč mírně nanicovatého textu, můžete se pustit do hry.

Úvodní animace začínající kdesi v zapalovacím mechanismu motoru, pokračující trubkami ven a končící plejádou atraktivních záběrů a dynamických střihů mi opět trošku připomněla *CART Precision Racing*. Rozdíl je ale v tom, že zatímco Microsoft sebevědomě roztáhl animaci do celého okna a dosáhl tak ošklivého výsledku, UBI Soft se spokojil s polovičním oknem a zahladil tak ošklivé efekty digitálního videa.

Pokud se rozhodnete pro jednu z vyšších obtížností, můžete, kromě mnoha dalších voleb, také navštívit garáž a poupravit si svůj vůz. Já osobně navrhuji tuto návštěvu až po důkladném nastudování a pochopení informací z manuálu, neboť jakmile jednou rozladíte seřízení, může se vám stát, že dopadnete jako já, když se mi po startu doslova rozsypal vůz pod rukama.

Samotné závody jsou již tradičně přístupné několika způsoby. Trénink - pro ty, kteří si chtějí osvojit ovládání a tratě, jeden závod - pro nedočkavce a nakonec celá Grand Prix - pro labužníky. Funkci třešničky na dortu zde plní závod s časem, kde se snažíte lámat rekordy té které tratě. Samozřejmostí je i mož-





nost výběru stáje a jednoho z jejích jezdců podle sezóny 96/97. Teď se ale již přesuňme od objektivního hodnocení herních možností k subjektivnímu posudku celku.

Hlavním cílem UBI Softu při tvorbě *F1 Racing* bylo dosáhnout co nejvyššího stupně reality. Netěšte se tedy na žádné super rychlé kaskadérské kousky, ale spíše na opatrné vjíždění do zatáček a časté používání brzdy.

Pokud si tedy myslíte, že zvládnete řídit formuli, zkuste si to. Navolte si maximální realitu a pusťte se do závodu. Tipuji, že déle než jedno kolo nepojedete. A pokud ano, tak zcela jistě ne na prvním místě. Pokud si totiž dáte sebelepší pozor na zatáčky, stejně se jen těžko vyhnete kolizi s jinými závodníky. Ty většinou končí ztrátou či poškozením části vozidla v místě kontaktu. Ne vždy to ale musí být tragické. Při nižší rychlosti se dokonce nemusí stát nic. Ale spíše počítejte s tím, že po kolizi se některá část vašeho auta na kontrolním displeji rozbliká, a pokud to není až tak tragické, že byste zůstali sedět na místě bez možnosti jet dál, určitě se kolize projeví na jízdních vlastnostech. A s vozem, jehož pravé kolo mírně „ujíždí", se do boxů hned tak nedostanete. Prakticky znamená každá větší kolize v realistickém módu ztrátu pozice a tím i konec šance na úspěch v závodě.

Grafická slupka hry je plně v duchu 3Dfx, bez které samozřejmě funguje, ale



rozhodně to nestojí za to. Stínování, průhlednost, světelné efekty, mraky, prach, déšť atd., to všechno vypadá celkem hezky a přesto je hra velmi plynulá i na Pentiu 133. Mírné zpomalení se občas projeví při složitějších situacích, ale není to nic strašného. Horší je grafické ztvárnění stromů a tribun s diváky, které vypadají, jako by byly zaplněny fleky barev a ne lidmi. Přesto přese všechno je grafika velmi slušná, a pokud vám záleží více na požitku ze hry než na grafice, nenechejte se vůbec těmito detaily odradit.

To, že se UBI Soft pustil do práce s vervou je jasné hned, jakmile otevřete krabici a zběžně prolistujete manuál.

Zvuková kulisa je celkem slušná, ovšem na rozdíl od grafiky netrhne *CART Precision Racing*. Jejich zvuky mi totiž přišly působivější, realističtější a atmosféru závodů jim dodával výřečný komentátor. U *F1 Racing* mi chvíli trvalo, než jsem si zvykl na spíše tryskový zvuk motorů, ale časem jsem překonal i tohle.

Samozřejmostí u závodní hry je multiplayer. *F1 Racing* nabízí zaběhlé principy propojení přes kabel pro dva a v lokální síti až pro čtyři hráče, ale bohužel autoři jaksi pozapomněli na modem. Je to zvláštní, ale tahle volba tu úplně chybí. Naopak se vrací stará dobrá Split screen, známá například *z Lotusů* a jiných starších her, ale použitá i u *NFS2*, umožňující hru dvou hráčů na jednom počítači.





Indy Car Racing League vs. F1

INDY CAR RACING LEAGUE
Počátky této slavné americké série sahají až do roku 1911, kdy se konal první závod na okruhu v Indianapolis. Dnes se tyto výhradně oválové automobilové dostihy jezdí na více než deseti okruzích Spojených států v typických závodních strojích poháněných osmiválcovými třicetidvouventilovými motory Oldsmobile Aurora V8 a Nissan Infiniti Indy. Právě kombinace pouze dvou druhů motorů a tří typů podvozků dělá z IRL ty pravé závody pilotního umění. Nezáleží totiž na tom, v jaké kdo jezdí stáji, ale co doopravdy umí.



Budiž resumé. *F1 Racing* je vysoce kvalitní a hodnověrná simulace závodů F1 pro majitele 3Dfx karet. Obsahové srovnání s *CART Precision Racing* by bylo mírně scestné, ale po stránce odvedené práce a nabízené zábavy je v popředí rozhodně produkt UBI Softu. Já sám bych se spíše klonil s hodnocením k sedmičce, ale vysoko posazená laťka Petra Slováčka mne nutí ohodnotit tuto hru osmičkou. A možná, že právem. Slabším místem jsou totiž jen zvláštní grafická pojetí a to, že praporečníka na trati nemůžete přejet.

Tomáš Varoščák

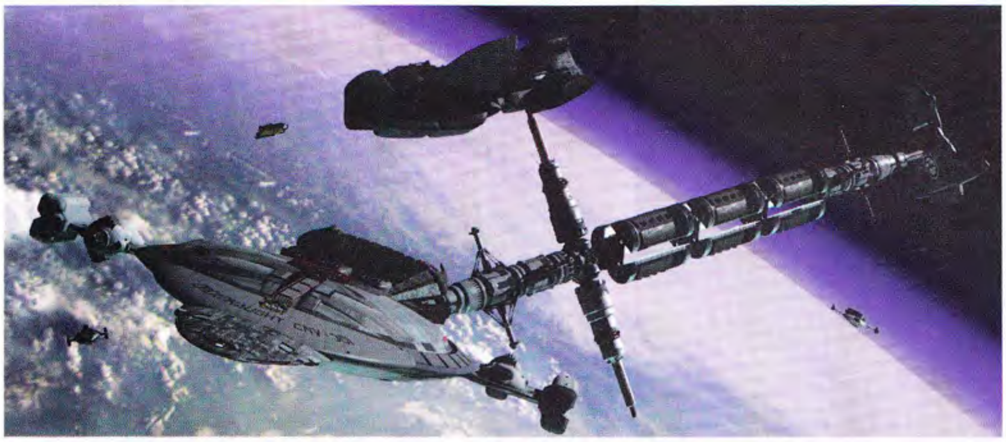
score 8/10

FORMULE 1

Celosvětová obdoba americké Indy série je o několik pátků mladší. První závody se konaly v roce 1950 a od té doby si našly nemálo příznivců na celém světě, neboť na celém světě se tyhle závody jezdí. Přesně řečeno se jedná o sedmnáct různorodých tratí od Argentiny až po Austrálii. U nás se samozřejmě Formule 1 těší daleko větší oblibě, než IRL. Nakonec, kdo by neznal jména jako Niki Lauda, Mario Andretti, Alain Prost, Ayrton Senna, Nigel Mansell či Michael Schumacher? Je ovšem zajímavé, že zatímco o přestupech z F1 do IRL se všeobecně ví (např. Nigel Mansell), tak o opačné případy již tolik známé nejsou. Že by snad Indy Car série byla zajímavější?

I - War

Když dva (či víc) dělají totéž, nebývá to vůbec totéž.



▲ Orbitální stanice MIR 25...

● CNV 301 Dreadnaught v akci.





Nikdo vlastně neví, čím to je, ale existuje jistá odnož hráčstva, která je ochotna naučit se desítky kombinací kláves, týkající se phaserů, fotonových torpéd, řízených i neřízených střel, alokace energie, obsluhy štítů, komunikace s okolním vesmírem (s výjimkou lokální dimenze, ve které existují zkoušková období, daňová přiznání a uzávěrky, jejichž měsíční počet roste geometrickou řadou, z čehož se některým redaktorům ....$#@%*&!) a miliony dalších kombinací a nastavení, potřebných k pokaždé zcela odlišnému ovládání naprosto nesourodých a navzájem si nepodobných vesmírných plavidel.

Takže přátelé klávesových kombinací, je tu další potrava pro vaše hladové CD mechaniky. Firma Ocean (pošťouchnutá po svém smíšení s Infogrames) se totiž probudila z dlouhé letargie, a po čtyřech letech od uvedení příšernosti zvané *Inferno* se rozhodla si v rámci vesmírných simulátorů napravit reputaci, do jaké míry se jim to povedlo, se dozvíte na následujících řádcích.

I-War je asi nejkrásnější 3D-NEakcelerovaná vesmírná hra, jakou jsme měli možnost vidět.

INTROSUCTION

Je to prostě zvyk. Vesmírné simulátory mají dlouhá intra. TO je pochopitelně vynález Originu, ale drží se ho všichni, tak proč to *I-War* zazlívat. Pravda, zabírá značnou část prvního CD (hra má celkem 3), a délkou jde do desítek minut, na druhou stranu dobře uvede do děje a navodí tu správnou atmosféru zlatého věku vesmírných korábů s chodbami plnými páry, kapající vody a zrezlého potrubí. (Napadlo vás už někdy, že vlastně existují dva druhy vesmírných lodí - startrekovské, kde vzhled se blíží reklamě na Domestos, a alienovské, které připomínají spíše tepelný výměník.)



CNV 301 DREADNAUGHT

Po pravdě už jsem zažil ve vesmíru ledacos, ale hledat vlastní loď na smetišti, to bych opravdu nečekal. Leč je tomu tak. První skutečná mise vás totiž zavádí na místo, kde se před mnoha lety odehrál souboj s piráty Nezávislé flotily. Po souboji tu zůstalo hafo tu více tu méně poškozených lodiček a vaším úkolem je vybrat si jednu, se kterou se pak budete pachtit celou hru. Nutno říci, že nápadů jako je tento, které pobaví a navíc zabaví, je ve hře vícero a pozvedává ji to tak nad šedý průměr.

DÁL A DÁL

Pochopitelně mise nabírají na intenzitě, složitosti a tuhosti. Od patrol, přes hlídání bodů La Grange (to jsou ty, kterými se „hopsá" do hyperprostoru), až po sledovačky a mise kombinované. Většina misí je prokládána filmečky, které pošoupnou děj tu tady tu tam. Nutno ovšem poznamenat, že větvení děje a podobné laskominy jsou zastoupeny jen minimálně - prostě



CNV 301 Dreadnaught

Vaše lodička se sestává ze dvou sekcí - velitelské přídě a vlastního trupu lodi. Velitelská sekce je oddělitelná a může se pohybovat samostatně, nemá ale LDS a nemůže používat bodů La Grange. Ve velitelské sekci se nachází čtyři stanoviště. Velitel, pilot, navigátor a inženýr. Můžete sice pobývat na kterémkoliv z nich, ale většinou asi stejně budete na stanovišti velitelském nebo pilotním a zbytek lodi budete ovládat klávesovými kombinacemi (je to podobná situace jako ve *Starfleet Academy*). Trochu nevýhoda je, že jasný přehled o poškození lodi je jen z inženýrského stanoviště, odkud ovšem nemůžete CNV 301 efektivně pilotovat...



misi uděláte, nebo ji jedete znova. Na začátku navíc máte k dispozici i několik tréninků, nic vám ale nebrání se rovnou vrhnout do víru děje a jet naostro. Zajímavé je, že podobně jako v *Carmageddonu* (pravda liché to přirovnání pro vesmírný simulátor) nemusíte mise plnit přímo po sobě, ale máte přístup k několika najednou, a pokud tedy například zvládnete po první misi až třetí, můžete jít dál, do čtvrté....

jakou jsme měli možnost vidět. Podobně jako u *WC Prophecy*, i zde se v pozadí vznášejí mlhoviny a hvězdokupy, a mít trošku víc barev a bilineární filtrování, měl by *Prophecy* vážného konkurenta. Sem tam se objeví i nějaký pokus o lens flare, případně pár průhledných textur - zkrátka a dobře nepoznat 3D karty, byl by *I-War*

lepší požitek se ale vyzbrojte alespoň P166 - což už není ani v naší makroekonomické krizi až taková vzácnost, hra navíc nevyžaduje (a ani nepodporuje) žádné 3D karty , což by opět mohlo rozšířit okruh zájemců.

Je tak trošku smůlou pro *I-War*, že vychází v době, kdy se na trhu objevuje i *Wing Commander Prophecy*, navíc je tu pár dalších konkurentů z oboru, kteří by také rádi ukousli svůj kus koláče. Přece jen ve srovnání s konkurencí od Originu, LucasArts a Interplay poněkud ztrácí, ať už na grafice, nebo ovládání a user friendly rozhraní, či celkové hratelnosti. Je to dvojnásobná škoda, vzhledem k tomu, jak dlouho se na *I-War* pracovalo. Pokud ale máte averzi k posilování svého hardware (to byste totiž v případě *WC Prophecy* asi měli provést), je tu stále

konfigurace

Výrobce	Particle Systems
Distributor	Ocean/Infogrames
Systém	Windows 95
CPU	Pentium 90
Paměť	16MB
Harddisk	50MB
Multiplayer	ne

verdikt

WC Prophecy to sice není, ale i tak to stojí za skouknutí.

DEMO NA CD 47





ještě *I-War*, je to sice druhák, ale druhák povedený, jakých je málo. Zkuste ho!

Lukáš Erben

P.S. Došlo po uzávěrce: Particle Systems se rozhodli (na naléhání hráčstva, pochopitelně) dodatečně vydat i 3Dfx patch. Takže *I-War* bude nakonec vypadat ještě o něco lépe.

score 7/10

IDEJE A IDEÁLY

I-War obsahuje pár výborných nápadů a několik nepříjemných seků, o kterých je nutné se zmínit. Zaprvé vesmírné lodě za sebou na „HUDu" zanechávají svou trajektorii, takže i když vám není (vzhledem k titěrnosti vlastní lodi) zcela jasné, kam se otáčí či jak letí, napoví vám to snadno její „stopa" - tyto stopy po několika vteřinách mizí. Docela pěkně je také vyřešen systém pohonných jednotek. Máte možnost letět buď v bojovém režimu, kdy se můžete kočkovat s ostatními loděmi, nebo zapnete těsně podsvětelné LDS, kterým se můžete dopravit velmi rychle například v rámci jedné planetární soustavy, a nakonec můžete používat bodů



opravdu super. Ozvučení je velmi slušné, neudiví, ale ani nekazí jinak velmi dobrý dojem.





◀ A sakra, vypadá to, že bude opravdu horko.

▼ Temné chodby základny Nezávislé flotily (tj. základny pirátů).

Po pravdě už jsem zažil ve vesmíru ledacos, ale hledat vlastní loď na smetišti, to bych opravdu nečekal.

La Grange pro skoky hyperprostorem. Bohužel mód LDS přináší jednu nevýhodu. Má totiž velký rozsah rychlosti, a pokud máte za úkol sledovat někoho, kdo se přepnul do LDS režimu, ne vždy se vám podaří se ho držet - stane se, že ho předletíte, nebo ztratíte. Bohužel přibližovací autopilot v režimu LDS nefunguje. Další problematickou záležitostí je radar, ten je sice vcelku pochopitelný a přehledný (vedle „prostorového modelu" se navíc vypisuje několik nejbližších cílů, což je velmi šikovné), bohužel radar nezobrazuje některé lokace, jako například body La Grange - takže se vám může stát, že se budete točit jak čamrda a hledat ten zatracený La Grange. Ale nepochopte mě špatně, přes všechny své nedostatky se *I-War* dá dobře hrát, jen občas trošku nakrkne.

Pokud vás zajímá, jak to celé vypadá a zvučí, tak vězte, že *I-War* je asi nejkrásnější 3D-NEakcelerovaná vesmírná hra,

Výhodou, kterou ocení zejména stoupenci stran středu, je poněkud méně krvavá náročnost *I-War* na hardware. Podle krabice si sice vystačíte s P90, pro



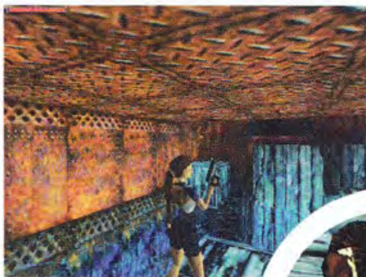
Tomb Raider 2



To, že se Lara Croft dostala mezi padesát nejznámějších osobností digitálního světa, mi připadá ještě o něco málo šílenější nežli muzeum Sherlocka Holmese v Londýně, ale budiž.



▲ **Je potřeba přeskákat přes zbytky rozpadajících se střech. Nervozita hraje svou roli.**



► **Takhle nějak to vypadá v Titanicu dneska.**





Konečkonců taková virtuální hvězda má své nesporné výhody. Není neposlušná, nemá přehnané nároky na honoráře, je vždy tam, kde ji potřebujete, nestárne (když nechcete) a taky vám nevhodně neotěhotní. Celkem není důvod neudělat s ní další hru, zvláště když se první díl prodával tak dobře.





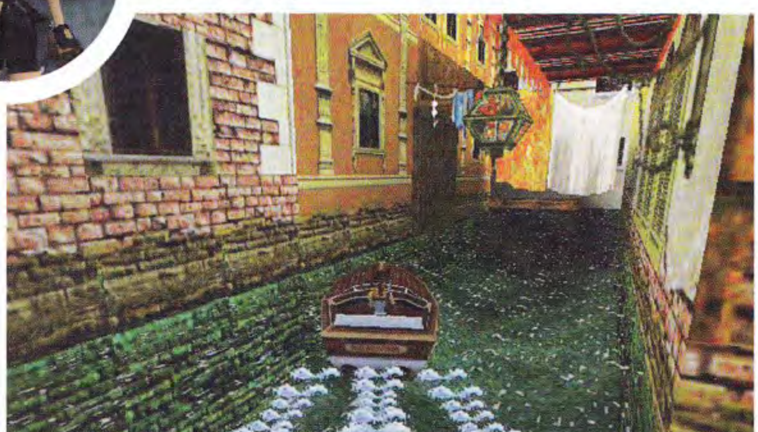


Když se minulý rok objevila téměř nečekaně hra *Tomb Raider* od tehdy neznámého týmu Core Design, vydávajícího pod začínajícím Eidosem, zřejmě jen málokdo čekal, jaký hit se z ní a z její hlavní hrdinky brzy stane. Tehdy *Tomb Raider*, první hra s atmosférou filmu, odstartoval novou éru akčních adventur. Nijak převratný, ale výborně použitý engine, skvělá volba hlavní hrdinky a hlavně to, že na její postavu bylo po celou hru vidět, osvědčený indiana-jonesovský námět, umožňující provést hráče po nejrůznějších exotických místech, a také nezanedbatelný sexuální náboj již zmiňované hlavní hrdinky, to vše vykoplo *Tomb Raidera* do čela většiny hitparád a udělalo z něj nelepší hru roku 1996. Vzhledem k tomu, že se druhý díl objevil relativně brzy po prvním, vyvstala nutně otázka, bude to jen: „Běhej, skákej a střílej Laro, jen ať to sype!", nebo se dočkáme něčeho nového?

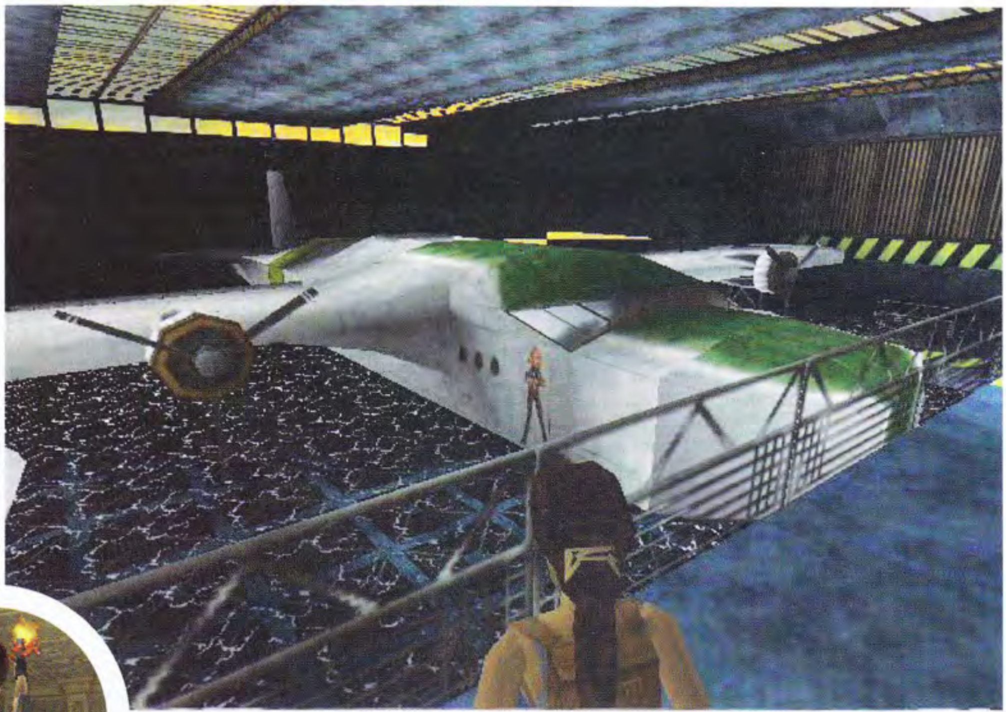
Děj se točí okolo tajemné dýky Xianu, o které legenda říká, že kdo ji ponoří do svého srdce, získá sílu draka. Po dlouhá staletí vlastnil tuto dračí rybičku čínský císař a s její silou i svými armádami odrážel nepřátele od hranic své rozlehlé říše. Ale jak se říká; „Všeho do času, Dallas na věky," a jednoho dne se proti císaři postavili tibetští mniši, kteří mocnému čínskému vládci dýku ze srdce vyjmuli, ten tak ztratil svou sílu a zemřel. Mniši dýku opět ukryli na její původní místo kdesi v čínské zdi a celá věc by tím mohla docela dobře skončit. Neskončila.

Druhý díl se opravdu pohybuje jen v intencích vymezených prvním dílem, což je celkem pochopitelné, uvědomíme-li si, že hlavním cílem této hry je zopakovat Eidosu předešlý obrovský úspěch, ale i tak je pojetí dvojky výrazně jiné. Určitých změn se můžeme dopátrat už jen na hlavní představitelce. Lara si nechala narůst culík, který se jí pak ve větru rozkošně vlní, prošla plastickou operací ňader, při které dostala nejen silikonové implantáty, ale zručný programátor od Core její přednosti patřičně zaoblil. Na žádost hráčů se Lara naučila šplhat po stěnách, dostala nové zbraně a také světlice, kterými si může v temných prostorách svítit. Vůbec se spousta vylepšení týká hlavně sesbíraných přání a komentářů od hráčů, což je myslím jedině dobře.

Další, a vlastně jediný opravdu výrazný prvek hry se částečně odvíjí od výše uvedené základní dějové line. Dýka Xianu samozřejmě neláká jen Xenu (chci říct Laru), ale i další dvě strany, jejichž totožnost odhalíte až během hry. Právě tyto další strany zavedou Laru i mimo dávno opuštěné chrámy, kobky nebo tunely plné smrtících pastí, které chrání nejrůznější poklady světa, a ve kterých potkáte čas od času jen zatoulaná zvířata, ale i mezi obývaná místa, což má za následek mnohem více lidských protivníků. I to je překvapivě jedno z přání hráčů, i když já osobně jsem byl s minulými nepřáteli docela spokojen.



Abyste mi dobře rozuměli, i ve dvojce se budete občas pohybovat po dávno ztracených městech, chrámech a jeskyních, ale dominantou jsou zde prostory, ve kterých se mohou vyskytovat lidé. V tolik populárních Benátkách, mořských a podmořských komplexech nebo na horách budete zápolit s mnoha akčně-logickými problémy, jejichž hustota a provedení je téměř vražedné. Většina problémů se sice týká otázky: „Jak se dostanu támhle?", ale buďte si jisti, že to stačí. Protože to „támhle", je většinou na druhém konci propasti, za těžkými vraty nebo jinou překážkou a snad nikdy nestačí jen skočit nebo zatáhnout za nějakou páku. Navíc se pod vámi neustále něco propadá, ve směru, kam skáčete, se zrovna houpají těžké ocelové háky, ze strany se pohybuje stěna s hřeby a když už náhodou skočíte dobře, skočili jste pravděpodobně do nějakého ohně nebo kyseliny. Jednou jsem se dokonce probral hluboko na mořském dně, takže vyplavat se nedalo, všude tma jako víte kde, nikde možnost záchrany a navíc kolem plaval hladový žralok, který na mě nevrtěl přátelsky ploutví, jak jsem se zpočátku naivně domníval.







to bezvadný nápad, když Lara skočí do ohně a začne hořet, ale ona začíná hořet i když je v takové vzdálenosti, ve které bych se za normálních okolností ani neohřál (hoří i v případech, kdy zrovna vylezla z vody).

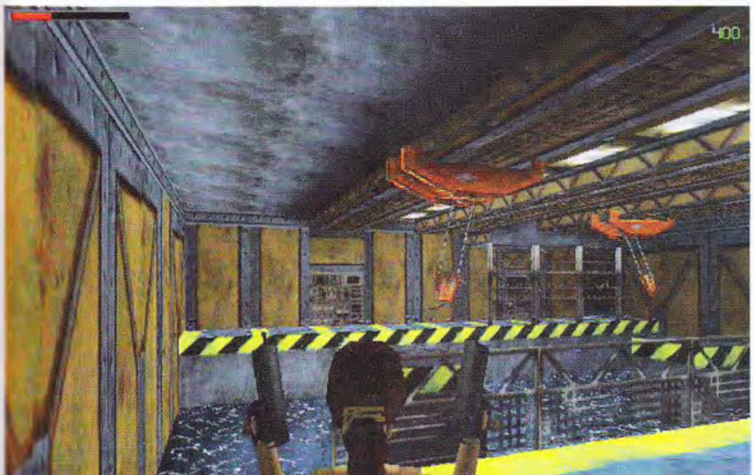
Rovněž nepřátelé, kteří mimochodem mnoho inteligence nepobrali, se objevují nejraději na uzavřených místech, která jste právě vystříleli a naprosto nepřichází jejichž druhý okraj se původně zdál tak blízko.

Už první díl podporoval, díky dodatečnému patchi, 3D akcelerátory. Ve dvojce je podpora standardně implementována do hry. Samotný engine pak od prvního dílu doznal také několik změn. Tak především byl trochu vylepšen pohyb kamery. Nemělo by se stávat, že vám Lařino tělo zakryje celý výhled, ale na druhou stranu jste stále nuceni skákat na místa a z míst,

Tomb Raider II je dělaný s velkou dávkou invence, ale s malou dávkou logiky. Například po některých šikmých stěnách nemohu chodit a jen po nich sklouznu, to beru, i když si myslím, že s určitou dávkou opatrnosti bych třeba po taškových střechách chodit mohl. Po některých zase chodit mohu, ale jen do té doby, dokud se to autorům hodí, pak se na nich mohu jen zachytit (viz kauza plátěných stříšek). Nehledě k tomu, že většina ostatních plošin je jen o malilinkatý kousek výše, než mohu doskočit. Nebo si vezměte ohně, je

Tomb Raider 2 je dělaný s velkou dávkou invence, ale s malou dávkou logiky.

v úvahu, že by se tam kolem vás mohli někudy dostat. Navíc mám velmi silný pocit, že kromě případů, kdy je program nasazuje až po té co se otočíte zády, se začínají hýbat teprve v momentě, kdy na ně vidím. Naštěstí nebývají živí protivníci příčinou vašeho úmrtí, protože jich ve hře mnoho není a navíc, jak už jsem řekl, jsou v podstatě dost hloupí. Mnohem častěji naleznete svou smrt na dně propastí,



která díky tomu, že kamera zabírá především vás, vůbec nevidíte (což se pochopitelně dá dobře vyřešit rozhlížením, které ale zase trochu zdržuje). Rovněž už se nemusíte pohybovat jen po svých, ale máte k dispozici nejrůznější vozítka (motorový člun, skútr). Byly přidány stěny, po kterých lze šplhat. Byl vylepšen pobyt pod vodou. Na druhou stranu se autorům nepodařilo odstranit ty nejhorší chyby, jakými jsou vypadávání polygonů. Někdy to zašlo tak daleko, že jsem si nebyl jist, zda je přede mnou opravdu propast nebo jen vypadl polygon. Také otexturování polygonů vypadá na první pohled výborně, ale při bližším ohledání zjistíte, že na sebe textury pořádně nenavazují. Kromě toho i perspektiva je v této hře poněkud slabší (o to víc, že je díky neustálým skokům odněkud někam potřebnější). I když je engine jako celek dobrý, rozhodně nemá nic společného s precizností *Quaka*.

Závěrem lze říci jen tolik. *Tomb Raider II* je důstojným nástupcem předchozího dílu a pokud mu prominete těch několik chyb, z nichž nejméně polovinu jste promíjeli už minule, bude pro vás dobrou zábavou.

Jindřich Rohlík

8/10

score

konfigurace

Výrobce	Core Design
Distributor	EIDOS
Systém	Win95
CPU	P90 (3Dfx dop.)
Paměť	16 MB
Harddisk	10 MB
Multiplayer	ne

verdikt

Výborné, ale ne dokonalé pokračování.

Cheaty

VŠECHNY ZBRANĚ A PLNÁ MUNICE
Vezmi si do ruky zapálenou světlici, pak udělej krok dopředu a krok dozadu (se SHIF-Tem), otoč se třikrát dokola a skoč dozadu (s ALTem).

DALŠÍ LEVEL
Vezmi si do ruky zapálenou světlici, pak udělej krok dopředu a krok dozadu, otoč se třikrát dokola a skoč dopředu.

3rd Millenium

Boj o moc v příštím tisíciletí aneb stavebnice malého politika.

konfigurace

Výrobce	Cryo Interactive
Distributor	Cryo Interactive
Systém	Win95
CPU	P100
Paměť	16 MB
Harddisk	10 MB
Multiplayer	ne

verdikt

Dobrý nápad, hezké provedení, ale pár opravdu znatelných chyb.





Nezvykle aktivní programátoři firmy Cryo nás v poslední době zahrnuli spoustou zajímavých her. Většina z nich se blýskla dokonalou grafikou a skvělými nápady. Vzpomeňme například tituly jako *Versailles*, *Atlantis* či *Dreams: To Reality*. Projektem *3rd Millenium* se autoři odvážili vyzkoušet si své štěstí i na poli strategií. Zdali se jim to povedlo či ne není otázkou jednoduchou. Jedná se totiž o hru velmi komplexní a složitou a její posuzování není otázkou několika dnů hraní.

Těsně před volbami v roce 2011 (a před každými dalšími) si budete moci zvolit volební program. Ten v podstatě větší měrou ovlivní výsledek, a proto je důležité, aby byl směřován na určitou skupinu obyvatel.

Třetí tisíciletí, alespoň tak, jak jej bereme my podle křesťanského kalendáře, je za dveřmi. Započne 1. lednem 2001 a tímto datem bude taktéž započato vaše úsilí ve hře. Základním rozhodnutím, před které vás *3rd Millenium* postaví, bude výběr malého území, v němž se prvních deset let budete snažit spravedlivě ekonomicky i politicky vládnout. Celý svět se v třetím tisíciletí dělí na pět zemí podle kontinentů a vám automaticky připadne ten nejslabší region z celku, který zvolite. To, jak se vám vedlo, se ukáže hned po skončení prvních voleb 1.1.2011.



Po dobu vašeho prvního „vládnutí" nemáte přístup k mnoha věcem. Můžete stavět, bourat, měnit daňové zatížení, rozdělovat finance z rozpočtu do různých odvětví, měnit platy a vést výzkumy. Stavby, které máte k dispozici, se samozřejmě v závislosti na pokrocích ve výzkumu mění. Jsou rozděleny do čtyř skupin. První tvoří veškeré výrobní závody jako továrny, elektrárny, farmy atd. V druhé skupině naleznete vše, co se týká využití nerostných surovin (ropa, uhlí, uranium, žel. ruda, dřevo atp.). Další celek zahrnuje zábavní a ozdravná zařízení, včetně průzkumných vrtů a zón určených k obydlování. Poslední skupina je pak věnována vojenství a výzkumu.





Rozebírat podrobně možnosti finanční politiky by bylo velmi složité a zdlouhavé, a proto jen stručně. Pod tímto menu jsou ukryta „posunovátka", kterými určujete zvýšení či snížení přidělovaných financí do měst, výzkumů, vojenství a peněženek občanů. Také zde naleznete možnost zvýšit daň z příjmu a DPH a regulovat investice do průmyslu.

Výzkum v *3rd Milleniu* je v podstatě shodný s většinou ostatních her. Zvolíte subjekt, kterým se vědci budou zabývat, a za určitou dobu se dozvíte výsledek nějakým způsobem ovlivňující další vývoj.

Těsně před volbami v roce 2011 (a před každými dalšími) si budete moci zvolit volební program. Ten v podstatě větší měrou ovlivní výsledek, a proto je důležité, aby byl směřo-









▲◄ Vždycky se najdou nespokojenci. Tentokrát je to levice.

◄ Program zaměřený na pravicové věřící. Uvidíme.

ván na určitou skupinu obyvatel. Pokud totiž zvolíte pravolevou politiku, určitě neuspějete. Přízeň voličů si získáváte naplánováním dalšího vývoje ekonomiky, demografického růstu, ekologických otázek, ale i návrhem zákonů, mezi něž patří například povinná školní docházka, diskriminace nebo privilegování menšin, podpora zvyšování či snižování porodnosti atd. Je toho opravdu dost a nemělo by smysl se tím vším zabývat.

Pokud tyto volby prohrajete, hra končí, pokud ne, teprve začíná. Od této chvíle se musíte snažit se svým zaostalým regionem dohonit ty ostatní ve vaší zemi a pokud se vám povede předehnat hrubý národní produkt jiného území, můžete v něm uspořádat externí volby. Pokud vyhrajete, je vaše. Takovýmto způsobem se můžete dostat k moci prakticky ve všech územích státu, kterých bývá tak okolo pěti. Jakmile jednou stanete

vzhledem k velkému počtu měst, kdy v každém je potřeba něco udělat či postavit, mne piplání se s ekonomikou brzy přestalo bavit. Přestavte si, že v každém z nich přibývá obyvatel. Je tedy potřeba dostavovat školy, nemocnice, policejní stanice, divadla, prostě plno věcí, aby obyvatelé byli spokojeni. Na území s třemi až sedmi městy to není zas taková práce, ale pokud máte pod kontrolou takových území pět, znamená to dohromady více jak dvacet měst. Nedokážu pochopit, proč s postupným zvětšováním území nepřináší hra nějaké zjednodušení. Jedno tu sice je - ikonka používající nárůst budov v jednom městě pro všechna ostatní v daném regionu, ale tahle volba je vzhledem k rozdílným počtům obyvatel vcelku na nic, nehledě na to, že v každém z měst musíte stejně kliknout na ikonku build, a na to, že se mi občas začalo stavět i něco, co jsem vůbec nenavolil.

Vcelku mě překvapilo, že uprostřed víru pseudouměleckých skladeb, které většina podobných her nabízí, je místo pro skutečnou hudbu.

v čele celé země, objevují se dvě nová menu. Jedním z nich je mezinárodní obchod, kde můžete upravovat ceny jednotlivých produktů, a to pouze percentuelně, a druhým pak zahraniční vztahy s několika možnostmi spoluprácí a unií. Ve funkci prezidenta se vám otevírá i možnost obsadit ostatní státy. Ne vojensky, jak by se mohlo zdát, ale opět chytrou politikou.

Abych se přiznal, hraní *3rd Millenia*, ač ne příliš úspěšné, mě vcelku bavilo. Vždy jsem si vybudoval fungující ekonomiku, pak jsem zabral pár okolních území a několikrát se mi podařilo i ovládnout celou zemi. Dříve či později se ale stalo, že z ničeho nic začalo v jednotlivých územích ubývat obyvatel a pomalu ale jistě se mé panování chýlilo ke konci. Ne, že bych snad neměl k dispozici žádné prostředky, jak situaci vyřešit, ale

Problém by tu tedy byl. Hra se postupem času stává neskutečně náročnou na různé nesmyslné opakování stejných akcí na více místech. Pro někoho, kdo má pevné nervy a výdrž, to zas tak moc neznamená, ale pro mne je to až příliš zbytečné a zdlouhavé. Navíc hra neobsahuje žádné nečekané zvraty či překvapení, a tak se časem stává trochu stereotypní. Kromě tohoto základního má hra i jiné nedostatky. Vůbec mi nejde do hlavy, proč, když už jednou vynaleznete výkonnější elektrárnu či jiný závod, nemůžete stávající prostě upravit. Naopak musíte vybraný objekt zbourat a na jeho místě postavit nový. To obvykle trvá několik let a pokud se jedná o těžbu, musíte ještě provést průzkum území, což zabírá další rok a je to vzhledem k tomu, že už se tam předtím to samé těžilo, mírně řečeno uhozené na hlavu.



A jedeme dál. Velmi citelně jsem postrádal všelijaké grafy a ukazatele, které jsou v podobných strategiích samozřejmostí. Od toho se pak odvozovalo mé tápání ekonomikou a hledání místa, kde se asi stala chyba. Pomoci by snad mohlo pravidelné novinové zpravodajství, jenž by mělo odrážet stav veřejného mínění. Ale ouha! Místo aby noviny informovaly vládce o tom, co jeho poddané trápí, soustřeďují se na takové nesmysly, jako to, že prodejnost zbraní klesá nebo že nastává krize atomové energie, neboť není uranium. To jsou sice informace velmi zajímavé, ale vzhledem k tomu, že jsem zbraně nevyráběl a nevlastnil ani jednu nukleární elektrárnu, mi byly úplně na nic.

Na skok bych se chtěl také zastavit u hudební stránky. Vcelku mě překvapilo, že uprostřed víru pseudouměleckých skladeb, které většina podobných her nabízí, je místo pro skutečnou hudbu. Hned první skladba, kterou mě hra pohostila, bylo jakési decentní blues vydatně podpořené typicky hlubokým

Citelně jsem postrádal všelijaké grafy a ukazatele, které jsou v podobných strategiích samozřejmostí.

hlasem zpěváka černé pleti. Dokonce bych dal krk za to, že jsem tuhle píseň již někde slyšel, ale paměť mi už neslouží, obzvlášť když blues není zrovna má parketa. Ale stejně jsem byl mile překvapen. Ani u tohoto kousku Cryo nepolevilo z vysokého standardu.

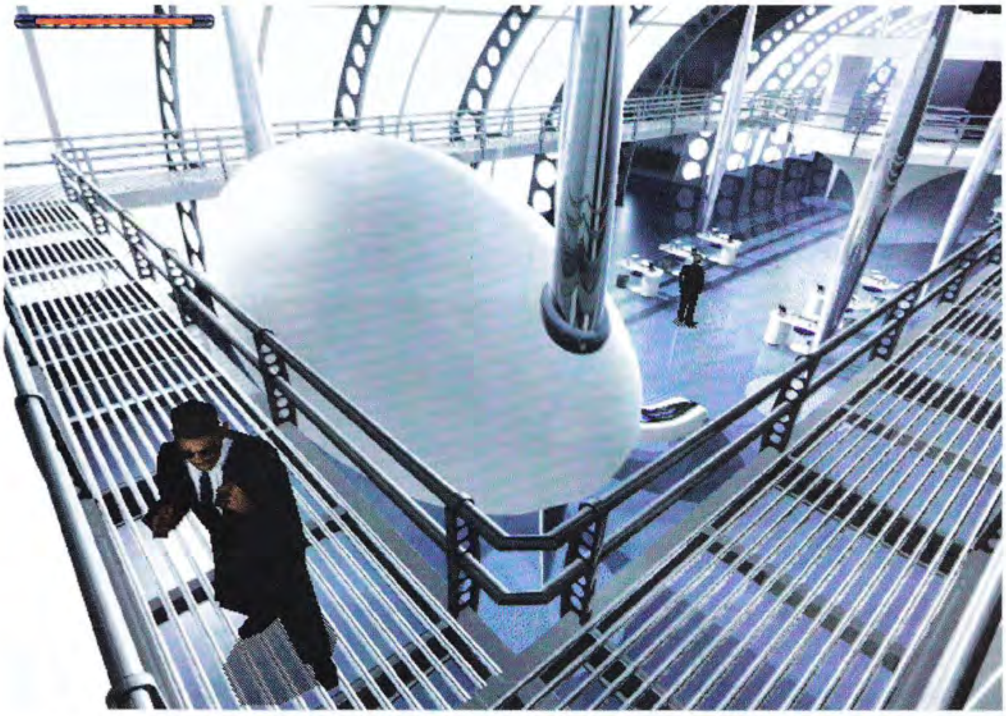
3rd Millenium není špatná hra. Má nápad, atmosféru i zajímavé zpracování. Má i určitý náboj, který člověka zpočátku chytí. Ale bohužel má i několik nezanedbatelných chyb. A právě ty mají za následek značný propad tak slibně vypadajícího produktu. Pokud je ale mezi vámi rozený ekonom s pevnými nervy a velkou výdrží, jemuž by zmiňované chyby zas tak nevadily, je *3rd Millenium* hra jako stvořená pro něj. Ostatním stratégům - dobyvatelům nezbývá než čekat na zrození nového Sida Meiera.

Tomáš Varoščák

score 6/10

Men in Black: The Game

Chráníme Zemi před svinstvem z vesmíru.





Se hrami na motivy filmů to bývá těžké, bývají většinou velmi špatné, například *Independence day* byl naprostý propadák a jistě se nalezne i mnoho jiných odstrašujících příkladů. *Men in Black* však ničím takovým nejsou. Vlastně by se dalo říci, že jsou první kvalitní hrou, jejíž předlohou byl film.

V podstatě jde ze začátku o totéž, o co šlo ve filmu, alespoň co se týká příchodu agenta J k MiB. Jednou se takhle v žlutých kalhotách s červenými záplatami procházel svižným krokem James Edwards po New Yorku a najednou mu zapípala vysílačka, že v jakémsi věžáku je hlášeno vloupání. Jako správný policista okamžitě odhodil koblihy a kávu a odebral se do zmíněného domu. Od této chvíle je jeho život (a zvláště smrt) ve vašich rukou. Hned při vchodu do bytu zjistil, že sbírka sošek na stolku je poněkud nekompletní. Ale co se to ozývá z vedlejší místnosti? Není to pocestný? Není. Někdo tam přechází. Jeden opatrný pohled skrz pootevřené dveře vám prozradí, že se jedná o padoucha, který v následujících pěti vteřinách zemře. Vynikající. Bomba. Ale ne, BOMBA!! Tik, tak, BUM, život agenta J je předčasně ukončen neúspěšným pyrotechnickým zákrokem. Poté si nahrajete svou poslední uloženou pozici (která pravděpodobně v tuto chvíli ještě neexistuje), a po dalším milionu pokusů o deaktivaci bomby pochopíte, že se zde skrývá první prohnaný puzzle hry. Bomba se totiž musí vypnout přesně ve chvíli, kdy je ciferník na „za pět dvanáct".

konfigurace

Výrobce	Gremlin
Distributor	Gremlin
Systém	Win95
CPU	Pentium 100
Paměť	16 MB
Harddisk	9 MB
Multiplayer	ne

verdikt

Oblékněte se do černého a vyrazte proti NIM.









Padouchů je ovšem vícero, a tak se vaše věrná beretta rozhodně nenudí. Ale co je to za oknem? Stín ukazuje na velmi sličnou dívku, nicméně detailnější pohled prozrazuje, že to, co můžete považovat za vlasy až k pasu, je ve skutečnosti OBLIČEJ až k pasu, neklamná to známka emzáka či nepozorného nukleárního fyzika. Po dramatické přestřelce a sáhodlouhé honičce zahrnující i skákání po střechách a vybíjení mimozemšťanových knechtů ufík kapituluje (pokud jste ještě naživu, samozřejmě). Zdá se, že z jednoho záhybu jeho kůže trčí soška. Najednou se ze stínů vynoří Muž v Černém a... země neměla právo praštit vás tak silně do zad.

Od této chvíle je James Edwards mrtev, ať žije agent J! Skončila jedna kapitola života, otevírají se však zcela nové a nečekané obzory. Jinými slovy, úspěšně jste splnili úvodní misi a teď na vás čekají ty pravé, nebezpečné a plné emzáků. Hra by se dala přirovnat ke klasickému *Alone in the Dark*. Na statických obrazovkách vám chodí váš hlavní hrdina, ozbrojený nejrůznějším arzenálem, jehož výčet můžete najít v rámečku. Můžete si pochopitelně vybrat ze tří agentů, „J", „K" a „L", aby vás neunudil pohled na jeden obličej. Každý agent má také své specifické hlášky, kterými komentuje veškeré dění. Svou kariéru začínáte v hlavním stanu organizace MiB v New Yorku. Zde vybíráte další misi, popřípadě trénujete střelbu v simulátoru, ve kterém si můžete vyzkoušet svou mušku. Simulátor nabízí i trénink boje Muže v Černém proti Muži-který-není-v-Černém. Poté, co usoudíte, že jste dostatečně vytrénovaní a že se před vámi bude každý ufoun třást strachy, můžete nastoupit do první mise. Antarktická stanice neodpovídá, může to být porucha na spo-

jení, ale také útok mimozemšťanů. Nebudu vás déle napínat, spojení je narozdíl od vědců na základně zcela v pořádku. Domky jsou ale podezřele prázdné, osvětlení taky nijak zvlášť nefunguje, jen ti psi pobíhají. Přicházejí první slova agenta K v zemi věčného sněhu a ledu: „Na co čekáš? Na oficiální pozvání?" nebo „Prasátka, prasátka, otevřete svoje vrátka." Nacházíte různé užitečné předměty, jako například brokovnici, která se v druhé části antarktické mise, tedy v jakémsi emzáckém labyrintu, projeví jako vcelku nepostradatelná záležitost.

Grafika je (s výjimkou animací) opravdu výborná. Zajímavé je, že všechna ta světla a stíny, fantastické prostředí a postavy jsou dílem pouhých 256 barev. Občas je vidět, že trochu větší paleta by hře neškodila, ale většinu času po hicoloru ani nevzdechnete. Bohužel, není pravda, že nízký počet barev by hru nějak znatelně zrychloval. Přechod z jedné místnosti do druhé trvá občas nepříjemně dlouho, zvláště když se moje CD-Romka s CDčkem od Gremlinů moc nekamarádí. Sáhodlouhé nahrávání pozadí je docela dobrým důvodem pro ukládání pozice v každé místnosti. Dalším důvodem jsou nepřátelské entity, které vám na zdraví moc nepřidají, spíše uberou. Z počátku je emzáků docela málo, kromě míst z vysokou koncentrací potvor; jedno se nachází hned na začátku hry poté, co z vyloupeného bytu sejdete dolů požárním schodištěm. Po takových chvílích se téměř i radujete, když spatříte lidský obličej. Ovšem ne na dlouho - zvláště pokud pochopíte, proč mají „lidé" pěnu u úst a divoký pohled. Vaše věrné pěsti a pravá zadní vám však zajistí alespoň mírné prodloužení existence na tomto světě. Možná, že se vám bude příčit zabíjet vlastní soukmenovce - přece jen je to politika, nad kterou by zaplakal i pan profesor Hála - ale vězte, že oni údajní lidé mohou být zakuklení mimozemšťané. Možná ne, ale poté, co leží mrtví na zemi, to může být stejně jedno.

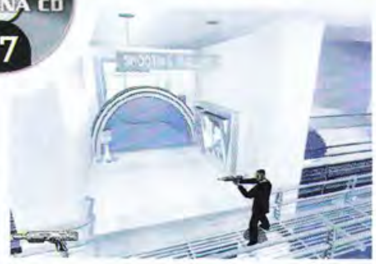




DEMO NA CD 47

Zákys. To je slovo, které se vám bude honit hlavou po celou dobu hraní hry. Je to takový ten typ zákysů, při jakých deset, dvacet minut chodíte po jedné obrazovce, zkoušíte všechno na všechno, po půlhodině zakřičíte „heuréka" a během pěti vteřin problém vyřešíte, jako by nikdy neexistoval. Nebojte se, na příští obrazovce najdete další. Většinou funguje na rozřešení problémů ta nejlogičtější varianta - tedy ta, která nikoho z nás nenapadne napoprvé. Hned začátek je plný pořádně těžkých momentů. Prvním je samozřejmě bomba, dále požární schodiště, ze kterého se nejen musíte bezpečně dostat skokem do hromady odpadků, ale rovněž se musíte po zastřelení dvou emzáků dostat z kontejneru. Po bezvýsledném skákání sem a tam v smrdutých odpadcích naštvaně kopnete do jedné ze stran a hle! To je ono. Zábrany padají a vy můžete kráčet vstříc dalšímu dobrodružství (a zákysu).

MiB jsou v mnoha aspektech hrou akční, v mnoha klasickou adventurou. Akcí je pochopitelně eliminace otravných bémáků, popřípadě všeho, co se hýbe. S lidmi máte tu výhodu, že se dají znehybnit vymývačem mozků, nicméně poté z nich zase nedostanete munici či jiné předměty, které mají v držení. Většinou ale při rozhodování mezi humanitou a náboji vyhrávají náboje. Adventurní část spočívá v hledání různých předmětů, nahazování vypadlé elektřiny, logování do počítače a zapínání kamer a podobně. Hudba, na které mi (Ondřej) ve hrách velmi záleží, se v *MiB* vyskytuje pouze při napínavých momentech, mimoto je to docela ubíjející uc-uc.



▲◄ No, vidíš, neměl jsi na mne útočit. Brokovnice, ta nezná smilování.

▲ Ufounské podzemí vypadá značně depresivně.

MiB nelze hodnotit jinak než kladně. Rozhodně vám zprostředkuje zábavu na delší dobu. Mise jsou poměrně dost rozsáhlé a obtížné, ufouni správně slizcí a zbraně opravdu megapráskové. Takže - verdikt zní: Berte.

Agent P(avel Mondschein) a agent O(ndřej Malý).

score 7/10



▲ Zuřivý kuchtík leží na zemi s vymazaným mozkem. MiB zbraně fungují spolehlivě.

► Většina hry se odehrává opravdu „in Black".



Čím uvítat mimozemšťana?



STANDARD SIDE ARM: Klasická MiB pistole, užívána skoro všemi agenty. Mnoho inhumovaných nepřátel má u sebe náboje do tohoto mazlíka.



NOISY CRICKET: Mrňavá pistolka, která dokáže s emzáckým žaludkem udělat divy. Pozor ale na zpětný ráz!



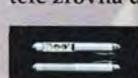
SERIES 4 DE-ATOMIZER: Vylepšená verze pistole, která střílí tři náboje jako dávku. Kohokoli skolí na pár výstřelů.



PULSAR ARM CANNON A PULSAR BLASTER: Zbraně hromadného ničení, které, použity proti jakémukoli ufounovi, vyústí v jeho okamžitou smrt. Mňam. Bohužel do nich nenajdete munici, narozdíl od pistole.



REVERBERATING CARBONIZER: Zbraň značně neoblíbená agenty MiB. Její první série explodovala v ruce, druhá vysílala pouze uklidňující hudbu, což na nepřátele zrovna destruktivně nepůsobilo.



NEURALYSER: Již z filmu známá tyčinka na vymývání mozku obyvatel, kteří viděli na vlastní oči mimozemšťany. Bohužel, fungují pouze na lidi, a máte jen dva náboje.

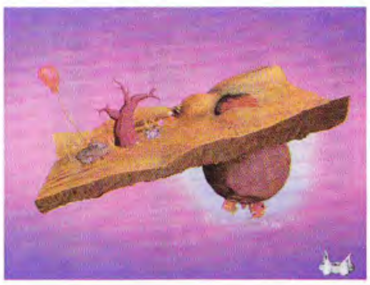
Dementia

Logika? To snad ne!

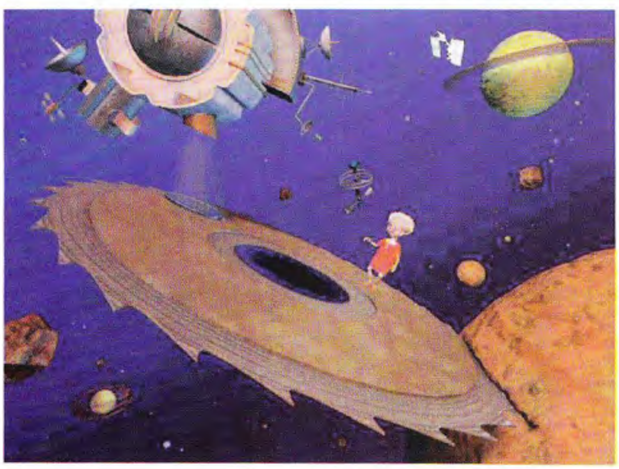


Co to vlastně je realita? Jak je definována? Drtivá většina lidí na této planetě bere za samozřejmý fakt, že věci jako duch, mořská panna, drak, mluvící králík či výhra v loterii mezi realistické věci zrovna nepatří. Na druhou stranu jsou tací, kteří mají realitu jen za jakousi záchrannou síť, která brání lidské bytosti vypadnout z běhu událostí, které jsou jí pochopitelné. A jestli mají pravdu, pak za touto sítí se dějí věci, které si člověk snad ani nedokáže představit. Možná se jednou budou lidé usmívat, když si uvědomí, jak jsme byli krátkozrací a neviděli skrz tu síť. Ale ať to bude jakkoli, nikdy se realita nerozšíří o věci, které naleznete v *Dementii*.

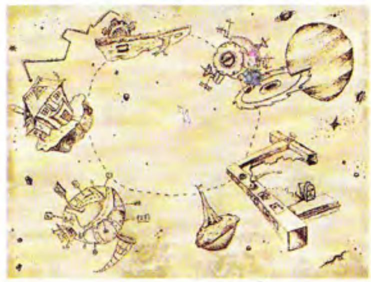
Proč by tomu tak nemohlo být? Protože *Dementia* je příliš nesmyslná. Celý děj se odehrává v neuvěřitelně surrealistickém světě, kde důvod a logika jsou vzhůru nohama. Realita si jen odpykává nějaký trest, klečí v koutě na hrachu a vůbec se nezajímá, co se děje. Hlavní postavou je drobet schizofrenická babička, která balancuje na hranici normality a snaží se zachránit svou rodinu. Tu totiž unesl, jak už to tak bývá, Velký Králík. Ono se mu zkrátka nelíbilo, že se v rodině mluví o tom, jestli má být na smetaně nebo s česnekem. A tak obrátil všechny fyzikální zákony naruby a celou rodinu unesl. Schválně za sebou zametal stopy a naschvál vytvořil několik prapodivných světů s prapodivnými místy a prapodivnými postavami. Tedy alespoň toto je nejpravděpodobnější vysvětlení. Také je možné situaci pochopit jinak: babičce haraší a vypila moc kávy s whiskou.







Když hra začne, je babička sama doma a přemýšlí, jak sakra získat od toho divného králíka tu kuchařku. Ona babička je opravdu trochu mimo a spíš než rodina ji zajímá její kniha receptů. Ta obsahuje mraky receptů, včetně různých úprav králíka, a bylo tedy od únosce docela mazané, že ji vzal s sebou. Nezbývá než vyrazit. Problém ovšem je, že rodinná vila se vznáší někde v hlubokém vesmíru (devět) a nedá se jen tak odejít dveřmi. Naštěstí to babča vyřeší a ve speciálně upravené pračce pro cestování vesmírem odletí. I v průběhu tak primitivní operace jí však brání několik skutečností. Tak především je pračka zablokovaná zhruba desetimetrovým kusem kolejí ležících napříč koupelnou. Musí je tedy vypodložit uprostřed a potom je něčím těžkým na jednom konci převážit. Nic se k tomu nehodí víc než babiččina podprsenka (inventorář) obsahující dostatek věcí. Když tedy obsahuje dostatek všeho možného, stačí ji hodit na ten vyvýšený konec kolejí a raketoplán je volný. Cože? Že to nikomu s vás nedává smysl? To nic, s tím se počítá.



Když tedy babička opustí vilu, má přístup celkem do šesti různých světů, kde každý z nich má ještě své podsvěty. Kromě stovek předmětů, které se zdají být nějak přeházené, respektive každý vlastně nikam nepatří nebo patří jinam (to je věta), často babička potká nějakou postavu. S postavou se dá pochopitelně mluvit, ale logickou dopověď už tak









často zase nedostanete. Ona i babča mluví dost blbosti. Ona se prostě vykecává a vykecává. Přitroublá postava to pochopitelně velmi často nepochopí, a tak vznikají četné komické situace. Aby toho nebylo málo, kromě výše uvedeného si ještě neustále něco brblá pro sebe.

A co vlastně dělá, když nemluví? Babička má spoustu talentu na vše možné. Jak tak jezdíte kurzorem, mění se podle toho, jestli se s tím či oním předmětem dá něco dělat. A tak babička prozkoumává skoro všechno, na co narazí, spoustu věcí sbírá a spoustu věcí nechává být. To, co posbírá, si pochopitelně cpe do podprsenky - a není pračka neslouží k praní. Odhalit jednotlivé hádanky a rébusy v celé *Dementii* je záležitost hodná opravdu tvrdého hráče. Vše je komplikovanější ještě v tom směru, že nestačí předměty jen sbírat a někde jinde používat. Máme zde také možnost věci přesouvat. Když se po nakliknutí na nějakém předmětu kurzor změní do speciálního tvaru, je možné s předmětem hýbat po obrazovce. Například přicucnutý zvon na čistění odpadů v sejfu není možné jen tak sebrat, ale je nutné za něj zatáhnout. Kliknete, držíte, táhnete a pustíte myšítko. Snadné. Ale není to tak pořád. Zde je jasné, že je zapotřebí táhnout

Veškeré lokace jsou 3D renderované a nepřirozený pohyb postaviček jen podtrhuje zvrácenost logiky v babiččiném světě.

toho málo. Většina věcí je k něčemu užitečná, ale najde se dostatek i takových věcí, které k ničemu nejsou a jen ztěžují již tak dost chaotickou situaci. Ono prodrat se inventorářem a vyzkoušet nějakou věc se sice snadno řekne, ale hůř udělá. V *Dementii* se totiž zásadně šroubovák nepoužívá ke šroubování, záchod rozhodně neslouží k tomu, aby si babička ulevila, a koneckonců i ta

směrem od sejfu, to je jeden z mála případů. Situace je bohatší v tom, že člověk musí přemýšlet, jestli by nějaký předmět nebylo lepší mít na jiném místě. Ať už proto, že poslouží babičce k sundání něčeho ze skříně, nebo jenom něčemu v něčem zabrání.

Grafika v *Dementii* výborně vystihuje celou náladu hry. Veškeré lokace jsou 3D renderované a nepřirozený pohyb postaviček jen podtrhuje zvrácenost logiky v babiččiném světě. Tento neuvěřitelný balíček šesti nelogických světů je navíc doprovázen dostatečně divnou hudbou a neméně divnými dialogy. Vše na poměrně vysoké úrovni. Veškerý ten nesmysl je na pěti cédéčkách a to se musí bohužel měnit dost často. Nepostupujete tedy od jedničky k pětce, ale měníte vždy při přechodu do jiného světa. Bohužel, je nutné přecházet poměrně často, zvlášť když člověk zrovna neví co dál. A to neví poměrně často. *Dementia* mne ale bavila. Je to něco nového, něco, co tu ještě nebylo. Něco tak šíleného, že Monty Python je proti tomu docela normální. Asi ne každému se to bude líbit, vědecky založení jedinci budou možná znechuceni, ale ti ostatní, ve kterých je ještě trocha té dětské logiky-nelogiky, budou potěšeni. Zároveň musím říci, že není dobré si kupovat *Dementii* v případě, že jste adventure nikdy nehráli nebo jste jich hráli jen pár. Je to skutečně velice náročná hra, a na spoustu fíglů jsem přišel jen díky tomu, „že už jsem něco podobného někde viděl".

Honza Chlebek



◄ Tak tahle obrazovka u Karla rozhodně zvítězila (BTW - víte že přispívá do auditoria „Latex & Rubber" na MAME...)

● Evidentně nesledovala Šanci pro 3000000.





Stačil malý zásah sekyrkou a je z něj hlava votevřená jedna radost!





konfigurace

Výrobce	Telstar
Distributor	Electronic Studios
Systém	Win95
CPU	P-100
Paměť	16MB
Harddisk	5MB
Multiplayer	ne

verdikt

Velmi originální nejen po stránce děje, ale i po těch ostatních.

score 7/10

Temüjin: The Capricorn Collection

Warning, warning! Chlumák - zdravotník varuje! Tuto hru nelze doporučit klaustrofobikům.

konfigurace

Výrobce	SouthPeak Interactive
Distributor	SouthPeak Interactive
Systém	Win95
CPU	Pentium 90
Paměť	16 MB
Harddisk	30 MB
Multiplayer	ne

verdikt

Lehce originální nápad jak oživit žánr interaktivního filmu ve slabém zpracování.





▲ Muzea mě nikdy nebavila, až teď.

◄ Tohle bych jako beranidlo rozhodně nepoužil.

► Upír - podnikatel.

▼ Vařila myšička kašičku...





Představte si takové muzeum. S asi třinácti místnostmi. Máte to? OK. Tak si k tomu připočtěte fakt, že po celou dobu hraní této šesti CDéčkové hry se z tohoto fádního labyrintu ani na okamžik nevzdálíte. Ozvalo se ve vás vaše klaustrofobické já? Ve mě ano. A to hned na druhém CDéčku. Je to něco, jako kdyby vás někdo zavřel v panelákové garsonce na dva týdny a nepustil vás ven. Obávám se, že to by neposílilo ani Nietzscheho.

Na druhou stranu si připočtěte, že celé muzeum je detailně zpracováno za pomoci filmové digitalizace, včetně všech exponátů, takže ze začátku jsem si připadal, jako bych se ocitnul v nějakém edutainmentu (což této hře připočítávám jako klad).



Ovšem důležité je, jak se tato hra hraje a jakou má atmosféru. Nutno říct, že alespoň ze začátku se podařilo autorům nasát látku, ze které se dá leccos vytřískat. Vždyť mongolské báje, pověsti a rituály jsou pro většinu lidí vybavených multimediálním PCéčkem opředeny rouškou tajemství a neznalosti, takže je určitě radost s touto látkou pracovat. Bohužel se obávám, že autorům se příliš nepodařilo udržet hutnou hororovou atmosféru po celou dobu hraní hry, i když z počátku jsem se domníval, že právě atmosféra a příběh budou právě nejsilnější zbraním této hry. Bohužel se tomu tak nestalo, takže můžeme přikročit k technickému zpracování.

K několika málo kladům této hry musí být připočtena velice kvalitní

Video Reality očima jeho tvůrců

Video Reality je ucelený systém pro vývoj adventure her ve vlastní roli. Ve své podstatě se jedná o systém stojící na pomezí mezi Video Click-and-Play a Rendered-on-the-Fly (např. *Dragon Lore 2* vs. *Dreams to Reality*). Hlavním plusem pro hráče je fakt, že díky tomuto revolučnímu systému se nemusíte pohybovat pouze v prostoru hry pouze po předrenderovaných či nafilmovaných cestách, ale máte možnost téměř volného pohybu v grafické kvalitě, o které se nemůže 3D-hrám ani zdát.

Vývojářům zase určitě bude imponovat komplexní ucelenost našeho systému, neboť jsme pamatovali na všechno. Scénáře jdou do našeho systému exportovat rovnou z Wordu (viz obrázek), díky speciálním ladícím sekvencím jde vyladit gameplaying v neuvěřitelně krátké době a navíc jsme pamatovali i na méně šikovné programátory, neboť kromě toho, že celá knihovna tohoto systému podporuje ActiveX, jsme, taktéž pod ActiveX, připravili i několik puzzlů, které můžete okamžitě a bez problémů použít ve svých projektech.

Vývoj Video Reality samozřejmě není u konce a s rozmachem DVD, které pokládáme za ideální médium pro produkty vytvořené v tomto systému, lze počítat s mohutným nástupem produktů v kvalitě Video Reality projektů. Navíc počítáme do budoucna i se začleněním 3D objektů do našeho systému, včetně podpory nejrůznějšího 3D hardwaru.

Doufáme, že projektů postavených na systému Video Reality bude úspěšně přibývat a pilotní projekt *Temüjin: The Capricorn Collection* nezůstane osamocen.

Všechny výše uvedené informace jsou čerpány z informačních materiálů firmy SouthPeak Interactive.

digitalizace všech filmečků. Není divu, vždyť filmařina je pro firmu SouthPeak primární obživou, ke které si rozhodla na stará kolena přibrat i nějaká ta počítačová multimédia. Právě proto mě ale trochu zklamaly herecké výkony některých protagonistů, které byly stejně věrohodné jako Schwarzeneggerův pokus o vytvoření postavy melancholického intelektuála, či Bruce Leeova eskapáda, jež měla vyjádřit dojetí nad vyvražděním celé jeho rodiny (asi sedmapadesáti osob, ženy a děti nepočítaje).

Za zmínku také jistě stojí téměř smrtelná obtížnost celé hry. Abyste mi rozuměli - já osobně mám velice rád obtížné hry. Alespoň hra vydrží o to déle (dodnes si s pocitem uspokojení vzpomenu na Rattkin Ruiny ve *Wizardrech*). Ale musí to být chytře obtížná hra. Systém pokus - omyl - zoufalství za příliš elegantní příklad nepočítám. Navíc zde je kombinován se systémem zkus všechno na všechno a přitom hledej jednopixelové předměty. Mě to moc nezaujalo. Možná někoho, kdo si do Annonce podává inzeráty typu: „Hledáme psa pro SM hrátky. Zn. Pitbull - to je rasa," by mohl tento herní systém zaujmout, ale obávám se, že tímto výčet nadšených obdivovatelů této hry končí.

Jako protiklad je zde nutno uvést velice příjemně zpracované puzzly typu zabíjení švábů či skládání obrázků, které jsou zpracovány až s nevídanou nápaditostí, kterou bych po přečtení předchozího odstavce asi nečekal.

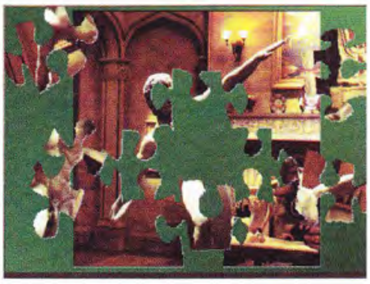
Zkrátka *Temüjin: The Capricorn Collection* je hra plná kontrastů: kvalitní digitalizace videa vs. špatné herecké výkony; nesmyslně řešená obtížnost vs. pěkné puzzly; nekvalitní programové zpracování vs. kvalitní hudba; tajuplný příběh vs. rozmělněná dějová koncepce; dlouhá trvanlivost vs. celá hra se odehrává až na příliš malém



▶ Že by ta holčička byla součást expozice ?

▼ Jé, puclík, že by Adolf ?











▲ Všechny digitalizované sekvence jsou velice dobře technicky zpracovány, a dosahují kvalit klasických CD-I disků.

prostoru jednoho muzea. Takže teď čtenáři militky: „Vol!"

Petr Chlumský

P.S. Jakákoliv podoba s osobou žijící a podávající si inzeráty do Annonce je čistě náhodná, takže se v žádném případě nemůže jednat ani o Andreje.

score 5/10

Video Reality vs. autor tohoto článku

V partii věnované systému Video Reality, tak jak ho vidí jeho autoři, jsou všechna fakta (až na jednu výjimku) pravdivá. Tou výjimkou je reklamní tlach o volném pohybu v prostoru hry. Video Reality funguje tak, že při přesunu z místa na místo se dá lehce myší rozhlížet v omezeném úhlu do stran. Na statických místech je vašemu oku dovoleno dívat se v celém rozsahu 360 stupňů. Jinak koncept zpracování této hry zůstává stejný jako u mnohých dřívějších projektů na této bázi - chození z místa na místo po předrenderovaných či předfilmovaných cestách. Zkrátka ke stolu se dostanete jenom jedním způsobem a ke dveřím použijete tuto nesmyslně dlouhou cestu jenom proto, že tu kratší nikoho nenapadlo zpracovat.

Navíc mám pocit, že je Video Reality pěkně odfláknutým způsobem naprogramované, neboť na mé konfiguraci (P133, 64 MB RAM, 4 MB WRAM grafická karta s interním přenosem 1 GB, HW akcelerace videa) běžela hra sice použitelným způsobem, ale o nějakém převratném zážitku nemohlo být díky trhanosti ani řeči. A to prosím *Temüjin: The Capricorn Collection* vlastně běží v malinkatém okně.

Zkrátka nic moc. S Omni3D, kterým je zpracován kupříkladu *Atlantis*, nelze v žádném případě srovnávat.

Navíc díky razantní podpoře dalších vývojářů se vlastně obávám, že výrok o následovnících *Temüjina* bychom měli spíše brát jako výhrůžku, neboť nás čekají hry se stejným technickým zpracování, se stejnými puzzly a se stejně kolísavou hratelností.



◄ Představte si, představte si, co jsem měl dnes k obědu....

▼ Není nad pohled na dštící sopku.





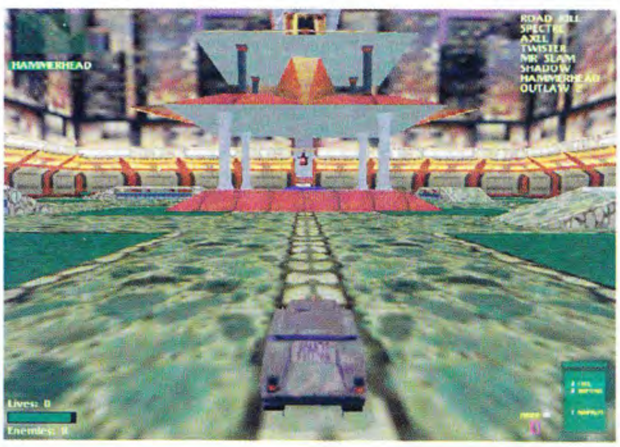
Twisted Metal 2

Vše, co jste kdy chtěli zkusit s autem, ale báli jste se to udělat...

Vlastníte řidičský průkaz? Ne? Ale jezdili jste alespoň někdy na kole, tříkolce, či jakémkoliv jiném dopravním prostředku? Jestliže ano, tak jste určitě zažili ten pocit, kdy vás někdo nějakým ošklivým způsobem předjede či se před vás nacpe, jen proto, aby se někam dostal o sekundu dřív, a vy byste ho za to nejraději nabrali, vytlačili ze silnice nebo alespoň zabrzdili, ve chvíli, kdy se vám lepí na paty a snaží se dostat před vás. Ale neděláme to (tedy většina z nás), protože máme morální zábrany a také proto, že existují zákony, které by nám patřičně změnily náš budoucí život. Na počítači ale žádná omezení nejsou, může se vše. I to co nás napadá v takových situacích. A když řeknu, že v nové hře firmy Sony Interactive je dokonce nutné takové kroky dělat, aby jste přežili, je asi všem jasné o jaký styl že se to jedná.

Jak před časem řekl slavný Mr. Atkinson (alias Mr. Bean) v jednom pořadu o jeho lásce k automobilům, všichni si ve svém voze připadáme jako ve své pevnosti, kde můžeme dělat vše, co se nám zlíbí. Ve hře *Twisted Metal 2* je vaše vozidlo, záměrně neříkám auto, jelikož některá vozítka k němu mají opravdu daleko, vlastně to jediné, co vás alespoň chvíli chrání před ošklivou smrtí rukou některého z vašich protivníků. Čeká vás celkem osm tratí, na nichž budete muset dokázat, jak pevně dokážete svírat volant a spoušť kulometu. Každá z tratí se nachází v jiném koutě světa. Začíná se na závodním okruhu v Los Angeles, dále se putuje do malé arény v Moskvě, boje pokračují v ulicích Paříže, v kráterech Amazonie, na střechách domů v New Yorku, mezi krami v Antarktidě, pod lopatkami mlýnů v Holandsku a klání končí v ulicích Hong Kongu. Použité slovo „klání" celkem přesně vystihuje, o co na všech těch místech vlastně půjde. Není totiž cílem dojet první, či se alespoň zúčastnit, ale vyřídit jakýmkoliv způsobem všechny protivné protivníky, nehledě přitom ani na jedno z pravidel fair play.

Speciální zbraň je silnější než všechny zbraně, jež můžete v bojových arénách nalézt, a vždy se po určité době znovu obnovuje.



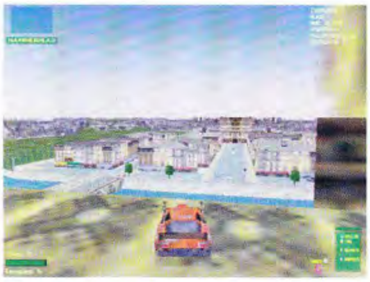


◄ Pagoda v barvách Benziny, nebo Benzina ve tvaru pagody.

Jelikož hra *Twisted Metal 2* má asi stejně daleko k realitě, jako Kelly Family ke skutečně poslouchatelné písničce, nikoho asi nepřekvapí, že auta jezdí po vodě, lávě, skáčou po střechách domů a v Paříži se dokonce mohou pomocí speciálního výtahu á la teleport dostat i na Eiffelovu věž či projet po umělecké galerii. K dispozici je prostě vše, co může udělat jednotvárné ničení protivníků trochu zábavnějším. Tedy tak úplně vše ne. Stále se nabízí srovnání se hrou *Carmageddon* a proti ní zábavnost „Zkrouceného kovu číslo 2" trochu pokulhává. V *Carmageddonu* šlo totiž závody dokončit i projetím příslušného počtu kol té které trati, srážky často končily v bezmocných polohách na střeše, neustálé napětí gradoval ubíhající čas a když už nic, alespoň se člověk mohl bavit různým netradičním přejížděním

► Procházka v trávě.

▼ To je výhled, co? Na Eiffelovce jak v autokině.





konfigurace

Výrobce	Sony Interactive
Distributor	Sony Interactive
Systém	Win95
CPU	Pentium 90
Paměť	16 MB
Harddisk	70MB
Multiplayer	3+5

verdikt

Poměrně zajímavé automobilové řádění, jemuž však k dokonalosti přece jen něco chybí.

okounějících diváků, za což byl také patřičně ohodnocen. Nic takového však *Twisted Metal 2* nenabízí anebo jen v omezené míře. Projet stanovenou trasou nelze, jelikož tam žádná není, auta se vždy vrací na všechny čtyři (nebo dvě), jako kočky padající ze střech domů po zásahu jednou z bot naštvaných nájemníků. Jediný čas, který ve hře ubíhá je ten váš a přejíždět lidi sice jde, ale musí se složitě hledat, protože jsou tak vzácní jako kiwi v roce 1986 na pultech Ovoce a zeleniny, a nepřináší to ale absolutně žádné uspokojení. Nelze je totiž převálcovat frajerským smykem za pomoci ruční brzdy, jak jste možná zvyklí, ale pouze čelním nárazem, po němž odlétnout půl kilometru daleko, snad do teplých krajin. Navíc vás za tento čin ani nikdo nepochválí, ani vám nevynadá, skoro mám dojem jako kdyby to tam bylo navíc.(...ale já jsem opravdu úplně normální! Pusťte mě...).

Pokud snad patříte mezi čeleď úřednickou a výše vyjmenované tratě jste si mrknutím oka ihned spočítali, získali jste tak magické číslo, jež stojí v řadě za sedmičkou a předchází číslu devět. Je dáno součtem dvou a šesti a také šesti a dvou. To stejné číslo se neustále objevuje všude ve hře a získali by jste ho tedy i sečtením všech vozidel, která jsou pro velké klání k dispozici vybrat .... pokud však k výsledku přičtete minus čtyři. Je jich tedy přesně dvanáct (tím mě bohužel autoři převezli, asi to nebude tak magická hra, jak se na první pohled zdála). Každé z nich má samozřejmě, jak již to tak bývá, jiné vlastnosti a jinou speciální zbraň. Jejich tvary jsou opravdu různorodé. Od motorky a americké limuzíny, přes různé sporťáky, až k pohřebnímu a policejnímu vozu, bagru, formuli a jakémusi dvoukolovému monstru s plošinkou mezi koly jako místem pro řidiče. Zkrátka fantazii se meze nekladou.

Speciální zbraň je silnější než všechny zbraně, jež můžete v bojových arénách nalézt, a vždy se po určité době znovu obnovuje. Liší se u každého vozidla a souvisí většinou nějakým způsobem s jeho účelem. Například bagr ničí ostatní mocnými údery svého rypadla a pohřební vůz zase vypouští kruté duchy, ne nepodobné těm, co odnesli do pekla moc ošklivého vraha Patricka Swayzeho ve filmu Ghost. Každé z vozidel také dosahuje jiných maximálních rychlostí a má jinou výdrž. Což je však celkem samozřejmé, jelikož nikdo z nás by asi nečekal, že jeho vůz předjede na dálnici slušně nadupaný bagr.







▲◄ Taky máte rádi maroženoje? Já hrozně...

▲ Poslední rozloučení před smrtí.

Zbraně, které na různých místech arén nacházíte, jsou rozmanité a celkem nápadité. Jejich celkem sedm, takže si můžete společně se speciální zbraní vybrat z dvakrát čtyři různých druhů zbraní (a hele přece jen...). K dispozici jsou samozřejmě rakety zaměřované i nezaměřované. Dále nějaký ten dynamit, který létá po prostranství tak dlouho, dokud nezasáhne nějaký cíl, či mu neshoří doutnák, bomba, jež se musí položit a pak na dálku odpálit, napalm, který, pokud to umíte, může zapálit protivníka, v opačném případě vás, a blesk, jenž vyzvedne vašeho nepřítele do výšky a udělá kolem takový maglajs, že by ho i zkušená hospodyně uklízela minimálně několik týdnů.

Zbraně, jež na různých místech arén nacházíte, jsou rozmanité a celkem nápadité. Jejich celkem sedm, takže...

Posoudit zpracování *Twisted Metalu 2* je stejně jako s mnoha ostatními tituly poslední doby dost složité, jelikož hra podporuje 3D akcelerátory. Při použití některého z nich je vše v pořádku, kdo takovou věcičku má, ví o čem mluvím, filtrování filtruje, světla svítí, stěrače stírají a klakson troubí. Bez něj těžko říct, já už sem si zvyknul na trochu jiný druh kávy, ale kdo chce kam ... no vždyť to znáte. Síťová hra je také samozřejmostí a skoro mám pocit, že bude tím hlavním důvodem pro koupi u většiny potencionálních zájemců. Může hrát, jak jinak, více než sedm a méně než devět hráčů najednou, a to hlavně proto, že na toho devátého by už nezbylo žádné vozidlo. Všichni majitelé počítačových heren v naší republice zbystřete ušiska.

Mám pocit, že hře *Twisted Metal 2* přece jen trochu něco chybí, aby se stala takovým hitem, jakým byl již zmiňovaný *Carmageddon*. Hlavně proto jsem ji ohodnotil tak, jak jsem ji ohodnotil. Na druhou stranu však pokud se podíváte jakého výsledku dosáhla, pochopíte asi, proč jsem jí nemohl dát o bod více, ani kdybych stokrát chtěl. Magie je magie a s tím se zkrátka nedá nic dělat.

Petr Slováček

score 7/10

Combat Chess

Šachy jsou jednou z nejrozšířenějších stolních her vůbec. Někteří jimi předvádí své kombinační schopnosti, jiní se pouze baví.

konfigurace

Výrobce	Empire
Distributor	Empire
Systém	Win95
CPU	P90
Paměť	8 MB
Harddisk	7 MB
Multiplayer	ano

verdikt

Slabší šachový simulátor nevhodně okořeněný nudnými a zdržujícími animacemi.



◄ Tomáš oznámil tah na H12 a zaznamenal tak v pořadí druhý out v dějinách šachu (ten první byl pochopitelně Cimrmanův).

▼ Jak je vidět, šachy a firebally přece jen jdou k sobě.









Stejně jako mnoho jiných stolních i karetních a vůbec ostatních zábavných her, také šachy se dočkaly svých počítačových ztvárnění. A není jich málo. Vzpomeňme jen sérii *Chessmaster*, různé variace na téma *Battle Chess* a jiné bojovné nápady. Nemíním se příliš tajit svou skepsí k druhé skupině programů, neboť šachy, jakožto inteligenčně a co se pozornosti a přemýšlení týče velmi náročná hra, vyžadují plnou soustředěnost a klid, pokud se má odvést dobrý výsledek. Tím tedy chci zavadit o vyloženě zbytečné animace, kterých, pokud se desetkrát opakují, máte stejně za chvíli plné zuby, a pochybné rušící zvukové elementy, nemluvě již o technohudbě v pozadí.

Předcházejícím odstavcem jsem vám kompletně představil recenzovanou hru. Jde o tradiční šachy s bojovými animacemi při braní jednotlivých figur, hromadou pazvuků a nepříliš vhodným soundtrackem (pokud se tedy dá vůbec mluvit o vhodnosti doprovodné hudby). Nebuďme ovšem hnidopiši a řekněme otevřeně, že to zas tak zlé není. Stejně jako u většiny dnešních produktů může hráč nastavit požadované parametry hry, a tak pokud se mu nelíbí animace či hudba, může je jednoduše vypnout. Tím se dostává do lepší atmosféry pro hraní šachů a může se více soustředit na sledování soupeřových tahů.

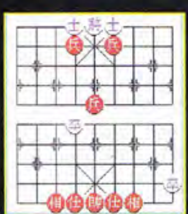
Co se zpracování týče, je *Combat Chess* typicky windowsovská hra, kdy můžete pozotvírat několik okének a v každém z nich se ukazuje něco jiného. Mezi standardní mnou používaná okna patřil 2D náhled na šachovnici (pro lepší orientaci), sebrané figury (pro přehled) a soupeřovo přemýšlení (to proto, že jsem občas zaspal vlastní tah). V tomto směru ovšem musím poznamenat, že *Chessmaster 5000*, kterého jsem mimochodem před nedávnem hrál, měl tatáž okna a navíc chytřeji vymyšlená (nezavírala se při minimalizaci hlavní šachovnice). Celkově vzato byl vlastně poslední *Chessmaster* mnohem lepší. Dával totiž větší důraz na propracovanost samotné hry, a ne na kýčovitost, a tím se stal daleko lepším šachovým simulátorem. *Combat Chess* bych spíše označil za kabaretní revue. Šachový program obsažený v tomto multitématickém svazku je sice dobrý, leč pohybuje se hluboko pod vysoko nasazenou laťkou. Plusem je samozřejmě nastavitelná obtížnost přes sílu protivníka a frekvenci dělání chyb, což u *Chessmastera 5000* nebylo. Ale stejně. Pokud jste šachovými fandy, kupte si lepší hru, a pokud se vám líbí cirkus, zajděte třeba k Berouskovi. *Combat Chess* postrádají nápad a kvalitní zpracování šachové simulace.

Šachy, jakožto inteligenčně a co se pozornosti a přemýšlení týče velmi náročná hra, vyžadují plnou soustředěnost a klid..

Tomáš Varoščák

score 4/10

z orientální kuchyně



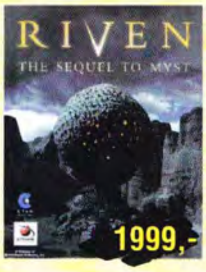
Xiang Qi
Čínská obdoba západních šachů je opět něčím odlišným. Hrací plocha se skládá z 64 políček s řekou uprostřed a dvěma paláci na každé straně a je obdélníkovitého tvaru o stranách 9 a 10 polí. Figury najdeme v Xiang Qi jak stejné jako v šachách (král, věže, jezdci, pěšáci), tak i rozdílné (sloni, stráže a kanóny), ale úkol zůstává stejný. Dát mat soupeřovu králi. Další odlišností je i kladení figur, které se namísto na pole pokládají na body (místo doteku čtyř čtverců) a taktéž jejich pohyb, který je i není stejný jako u standardních šachů.

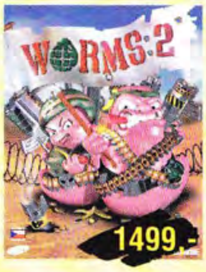


Shogi
Hra, zvaná též japonské šachy, se od těch obyčejných liší několika zásadními pravidly. Šachovnice obsahuje 81 políček (9x9) oproti tradičním 64 (8x8) a také figurky jsou jiné. Shogi se hraje s osmi druhy figur, jmenovitě král, dva zlatí generálové, dva stříbrní, dva jezdci, dva kopiníci, věž, střelec a devět pěšáků. Základní rozestavení si můžete prohlédnout na obrázku a rozdílů v pravidlech je tolik, že zde na to není místo. Za zmínění ovšem stojí fakt, že vzaté figurky se neodstraňují, nýbrž je ten, kdo je vzal, může nasadit na šachovnici a použít jako své.


vision megastore
Otevírací doba:
po – pá
9.00 – 18.00
INCUBATION
JEDI KNIGHT
TOMB RAIDER II
F1 Racing

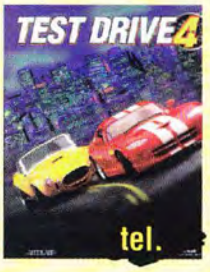
vybrané novinky na pc cd-rom

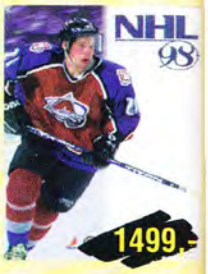












pc cd-rom – hry

11th HOUR 599
1942 PACIFIK AIR WAR 599
1944 ACCROS THE RHINE 599
688ATTACK SUB/CHUCK 799
688I HUNTER KILLER 2199
7TH GUEST/DUNE 1199
7TH QUEST 599
7TH LEGION 1999
9 999
A10-CUBA 1499
A10 SILENT HUNTER 1199
ACCESS ALL AREAS 1199
ACES COLLECTION 1199
ACTUA SOCCER CLUB EDITON 1699
ACTUA SOCCER 2 1699
AEGIS 1499
AFTERLIFE 1399
AFTERSHOCK - QUAKE DATA DISK 1199
AGE OF RIFLES-CAMPAIN 599
AH-64 APACHE LONGBOW GOLD 1899
AH-64D APACHE LONGBOW 1499
ALBION (CZ) 799
ALIEN TRILOGY (CZ) 799
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 599
ALPHASTORM 1599
AMBER JOURNEYS 1999
AMERICAN CIVIL WAR 1699
ANGEL DEVOID 1499
ANVIL OF DAWN 1249
APACHE LONGBOW 999
ARC OF TIME 1599
ARCADE POOL/OVERDRIVE 799
AREA 51 1799
ARCHIMEDEAN DYNASTY (CZ) 799
ARMORED FIST 2 tel.
ASMODEUS 999
ASSAULT RIGS 599
ATF GOLD 1999
ATF NATO FIGHTER 499
ATLANTIS (CZ) 1899
ATOMIC BOMBERMAN 1299
AZREAL'S TEARS 1499
BACK TO BAGHDAD 1599
BACK WOODS BILIARDS 999
BAD MOJO 1649
BAKU BAKU 1299
BANZAI BUG 1299
BASEBALL 1599
BASS TOURNAMENT 96 1399
BEAST&BUMPKINS (CZ) 1799
BATTLECRUISER 3000AD 1499
BATTLEGROUND:ANTIETAM 1499
BATTLEGROUND:GATYSBURG 1499
BATTLEGROUND:SHILOH 1499
BATTLEGROUND:WATERLOO 1499
BATTLES OF ALEXANDER 1699
BATTLES OF HANNIBAL 1799
BENEATH A STEEL SKY 799
BETRAYAL AT KRONDOR 399
BIG RED RACING 499
BIG RED RACING/POWER F1 1999
BIOFORGE 599
BLADE RUNNER 2299
BLOOD & MAGIC (CZ) 1399
BLOOD BOWL 1199
BREAKTHRU 499
BRIDGE 999
BROKEN SWORD (CZ) 1499
BROKEN SWORD 2 1999
BUD TUCKER (CZ) 999
BUG 1399
BUG 2 1699
BUZZ ALDRIN 699
CAESAR II 1499
CANNON FODDER 2 599
BENEATH THE STEEL SKI 799
CAPITALISM PLUS 1799
CARMAGEDON 1599

CASINO DELUXE 2 1499
CASINO GOLD GAME 699
CHESSMASTER4000 TURBO 599
CHESSMASTER 5500 1799
CITY OF LOST CHILDREN 1899
CIVIL WAR 599
CIVILISATION 2 1999
CIVILIZATION 599
CIVILIZATION ADVANCED 1499
CIVILIZATION II SCENARIO 699
CIVILIZATION II + MISE 1999
CLANDESTINY 999
COLONIZATION 599
COLONY 28 (CZ) 599
COLOSUSS CHESS 399
COMANCHE 2.0 599
COMANCHE 3.0 1799
COMMAND&CONQUER 1699
COMMAND&CONQUER DATA DISK 749
COMMAND&CONQUER GOLD 1799
CONFLICT IN CIVILISATION 799
CONQUER 699
CONQUEST EARTH (CZ) 1599
CONQUEST OF THE NEW WORLD 999
CONSPIRACY 699
CONSTRUCTOR 1599
CREATURE SHOCK 699
CROC (CZ) 1599
CROW CITY OF ANGEL 1999
CRUSADE 1299
CRUSADER NO REGRET 999
CRUSADER NO REMORSE 599
CYBER GLADIATORS 1599
CYBERDOME 999
CYBERSTORM 1399
DAGGERFALL-ARENA 2 (CZ) 1999
DARK EARTH 1599
DARK FORCES 799
DARK REIGN 1599
DARKER 699
DARKLIGHT 1499
DAYTONA USA 1799
DEADLINE 599
DEADLY GAMES 999
DEATH RALLY 1199
DEATH WARE 1199
DEATHDROME 1599
DECATLONE 599
DEEPER DUNGEON 1999
DEFCON 5 1399
DESCENT 599
DESCENT 2 699
DESTINY 1799
DESTRUCTION DERBY II 2199
DIABLO 2099
DIABLO-NOVE MISE 599
DIE HARD TRILOGY 2199
DIG IT (PRO MALÉ DĚTI) (CZ) 499
DISCWORLD II 2199
DOOM II 799
DOWN IN THE DUMPS 1599
DRAČÍ HISTORIE (CZ) 399
DRAGON DICE 1699
DRUID 899
DUKE NUKEM 3D (CZ) 699
DUKE NUKEM PLUTONIUM PACK 1199
DUKE ZONE 799
DUNE 599
DUNE 2 599
DUNE/ROBOCOP 999
DUNGEON KEEPER (CZ) 1799
DUNGEON MASTER II 649
EARTH 2140 (CZ) 999
EARTHSIEGE 2 1499
EARTWORMJIM/PITFAL/JO 1699
EASTERN FRONT 1499
ECSTATIKA 2 2399
EF2000 EVOLUTION+MISE 1899
ELITE 2 499
ELK MOON MURDER 1599
EMPEROR 1999

EXTREME ASSAULT (CZ) 1599
EXTREME PINBALL 1199
F/A -18 HORNET 1499
F 15 STRIKE EAGLE III 599
F 16 FALCON (CZ) 1599
F-22 ADF 2299
F 22 LIGHTENING 1699
F14 FLEET DEFENDER 599
FABLE (CZ) 999
FABLE ORIGINAL 1999
FADE TO BLACK 599
FEEBLE FILES 1699
FIELDS OF GLORY 599
FIFA 97 1299
FIFA 98 1499
FIFA SOCCER MANAGER 1999
FIGHTERS ANTHOLOGY (CZ) 1799
FINAL DOOM 599
FIRESTORM:THUNDERHAWK 999
FIRO & KLAWD 1799
FLASHBACK 399
FLASHPOINT KOREA 1199
FLIGHT 1199
FLIGHT SIM. 6.0 WIN95 2499
FLIGHT UNLIMITED 599
FLIP OUT 1199
FLIPPER 1199
FLYING CORPS 1499
FLYING CORPS GOLD 1699
FORK IN THE TAIL 999
FORMULA 1 2399
FRAGILE ALEGIANCE 1699
FULL THROTTLE 599
FX FIGHTER TURBO 1699
G-NOME 1099
GABRIEL KNIGHT 399
GABRIEL KNIGHT 2 999
GENDER WARS (CZ) 499
GENE MACHINE 1499
GENE WARS 1599
GOBLINS 1+2 399
GOBLINS 3 399
GOOKA 799
GRAND PRIX 599
GRAND PRIX 2 (CZ) 1499
GRAND PRIX MANAGER 699
GRAND PRIX MANAGER 2 1999
GREAT NAVAL BATTLES 499
HANDS OF FATE 699
HARDCORE 4x4 1799
HARDLINE 1899
HARDWAR tel.
HARPOON II ADMIRALS EDITION 1599
HARVESTER 1699
HARVEST OF SOULS (SHIVERS 2) 1799
HAUNTED HOUSE 1199
HEAVY GEAR 1699
HELLBENGER 1299
HEROES OF MIGHT&MAGIC 2 1849
HEROES OF MIGHT&MAGIC 2
DATA DISC 799
HELLFIRE tel.
HERETIC 699
HEXEN 699
HEXEN 2 1799
HEXEN - 20 NEW MISSIONS 499
HIND-APACHE 1199
HISTORY OF THE WORLD 1899
HOOK/LEGEND OF KYRANDIA 899
HUMANS 3 799
HUNTER HUNTED 1599
HYPERBLADE 1799
CHAMPIONSHIP MANAGER II 499
CHAOS ENGINE 899
CHESSMASTER 5000 1699
CHESSNET 499
CHRONICLE 1799
CHRONICLES OF THE SWORD 499
I HAVE NO MOUTH AND
I MUST SCREAM 1399
I WAR 2099

ICE & FIRE 999
IGNITION 1599
IMPERIALISM 1999
IMPERIUM GALACTIKA (CZ) 1599
INCA COLLECTION 1499
INCREDIBLE HULK 999
INDEPENDENCE DAY 1599
INCUBATION
(POKRAČOVÁNÍ BATTLE ISLE) 1599
INDY CAR RACING 2 1499
INTERNATONAL MOTO X 1999
INTERNATIONAL RALLY CHAMP. (CZ) 1599
INTERSTATE 76 1599
JACK NICKLAUS 4 1999
JAMES BOND 1499
JEDI KNIGHTS (CZ) 1999
JET FIGHTER III 1699
JOHNNY BAZOOKATONE 499
JUDGE DREAD 599
KAPITALISMUS DE LUXE (CZ) 799
KATAPULT (CZ) 299
KINGS QUEST VII 399
KNIGHT CHASE 699
KRAZY IVAN 1599
KYRANDIA III 699
L.A.BLASTER 799
LANDS OF LORE 899
LANDS OF LORE 2 (CZ) 1799
LARRY VII 1849
LAST DYNASTY 999
LAST RITES 999
LBA 599
LBA 2 (LITTLE BIG ADVENTURE 2) 1799
LEGACY OF KAIN 1499
LEGEND OF KYRANDIA 599
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION 999
LEMMINGS 3D 699
LEMMINGS PAINBALL 699
LHX CHOPER/BIRDS OF PRAY 699
LIGHTHOUSE 1499
LINK 386 599
LINKS 98 1999
LODE RUNNER 799
LOMAX 1899
LONGBOW 2 1599
LORDS OF MIDNIGHT 499
LORDS OF THE REALMS 2 1849
LOST EDEN 599
LOST IN TIME 399
LOST VIKINGS 1699
LUCASARTS ADVENTURE 1699
LURE OF TEMPTRESS 499
M.A.X. (CZ) 799
M1A2 ABRAMS 1799
MADDEN 97 1799
MAGIC CARPET 2 599
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS 199
MAGIC CARPET PLUS 599
MAGIC THE GATHERING 1649
MACHESTER UNITED 499
MANIC KARTS 849
MARBLE DROP/PINNBAL 97 1299
MASTER LEVELS OF DOOM 1099
MASTER OF ORION 2 (CZ) 1499
MAURICE ASHLEY CHESS 1599
MDK (CZ) 1499
MECHWARRIOR 2 EXPANSION PACK 999
MECHWARRIOR MERCENARIES 1899
MEN IN BLACK tel.
MERIDIAN 1699
METAL RAGE 799
MICROCOSM 699
MIND GAME 399
MISE C&C A WARCRAFT 2 699
MONKEY ISLAND 1.2 799
MONSTER TRUCKS 2199
MORE DUKE 499
MORTAL KOMBAT 3 699
MOTORACER + CURSE DISK 1999
MUMMY 1199
MUPPETS INSIDE 1499

MUTARIUM (CZ) 5
MY FIRST TRIP ARAUND 1
NASCAR 2 1
NAVY STRIKE [illegible]
NBA 97 1
NEED FOR SPEED 2 1
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION [illegible]
NEED FOR SPEED 2
SPECIAL EDITION 17
NETSTORM 16
NEVERHOOD 2
NEXT SPACE [illegible]
NHL 97 1
NHL 98 14
NIHILIS 1
ODDWORLDS: ABE'S ODDYSEY 1
OFFENSIVE [illegible]
OIL EMPIRE (CZ) [illegible]
OLYMPIC GAMES (CZ) 4
OLYMPIC SOCCER (CZ) 4
OUTLAWS 1
OUTPOST 2 16
OSADNÍCI (CZ) 5
OVERBOARD 22
OVERLORD 5
PACIFIC GENERAL 19
PANDEMONIUM 1
PANDORA DIRECTIVE 1
PANZER DRAGON 15
PANZER GENERAL 2 19
PARANOIA (CZ) 4
PARANOIA 2 (CZ) 5
PERFECT WEAPON 22
PGA 96 WIN 15
PGA GOLF TOUR 96 15
PGA TOUR 5
PHANTAS MAGORIA 9
PHANTAS MAGORIA 2 19
PINBALL 3D GREEP NIGHT 13
PINBALL DREAMS DELUXE 9
PINBALL ILLUSION 9
PINBALL MANIA WINDOWS 9
PIRATES GOLD 5
PLAY TIME 13
POLICE QUEST COLLECTION 16
POPULOUS/POWERMONGER 4
POPULOUS 3 (CZ) [illegible]
POWER F1 17
POWER POKER 4
PREMIER MANAGER 97 15
PRINCE OF PERSIA COLLECTION 9
PRIVATEER II THE DARKENING 14
PRO PINBALL TIMESHOCK 11
PROKLETI ERIDENU 5
PŘÍHODY Z GALSKÉ ZEMĚ 4
PSYCHIC DETECTIVE 9
PUSH OVER 5
Q.A.D. 11
QUAKE 7
QUAKE 2 te
QUEST FOR GLORY IV 6
RAILROAD TYCOON DELUXE 5
RALLY 5
RALLY 2 - NEW TRACK 7
RALLY II 18
RAMA TRILOGY 17
RAYMAN 12
REALMS OF THE HAUNTING 9
REBEL ASSAULT 2 9
RED ALERT (CZ) 15
RED ALERT - AFTERMATCH 7
RED ALERT-COUNTER STRIKE 7
REDNECK RAMPAGE (CZ) 15
RELOADED 15
RENEGADE 4
RETURN FIRE 11
REVOLUTION X 6
REZIDENT EVIL 16
RIPPER 11
RIVEN - MYST 2 199
ROAD RASH 5

vybrané
novinky pro playstation











D WARRIOR ... 699
ERTA WILIAMS
MPILACE ADVENTUR) ... 1799
NSON'S REQUIEM ... 699
OTRON X ... 1299
GBY 97 ... 1799
P.D HOMICIDE ... 1499
M END MAX ... 799
PRAS EXTREME TENIS ... 1699
D WARRIORS ... 1599
ARAB ... 1799
RCHED PLANET ... 1799
EAMER ... 599
EAMER 2 ... 1699
REAMER RALLY ... 1599
A LEGENDS ... 1499
SIBLE GOLF ... 1199
SIBLE SOCCER ... 599
TLERS 2 ... 1499
TLERS 2 MISSION PACK ... 699
EN KINGDOMS ... 1799
DOEN ... 1199
DOW OF THE EMPIRE ... 2199
DOW WARRIOR (CZ) ... 1599
ERS ... 799
ENT HUNTER ... 1499
ENT HUNTER DATA DISK 1 ... 999
ENT HUNTER DATA DISK 2 ... 799
ENT STEEL ... 999
ANT ... 499
CITY ... 699
CITY 2000 NETWORK ... 1499
TOWER ... 1199
N SORCERER 1+2 ... 1549
N THE SORCERER 2 ... 599
STREAM 5000 ... 699
E JAM ... 1499
E QUEST COLLECTION ... 999
E QUEST IV ... 499
ED HASTE ... 599
EDSTER ... 2099
LLCROSS (CZ) ... 999
ER MANN ... 699
CRAFT ... 1699
COMMAND ... 2099
CONTROL 3 ... 1499
GENERAL ... 1799
TRAIL (CZ) ... 499
TREK DEEP SPACE ... 1499
TREK GENERATION ... 1999
TREK HARBINGER ... 1499
L PANTHERS 2 ... 1799
NY NAD RIVOU (CZ) ... 1699
RM ... 1599
FE ... 1699
E COMMANDER ... 599
ER BUBSY ... 599
ER EF 2000 ... 899
ER PUZZLE FIGHTER 2 ... 799
ER STREET FIGHTER TURBO ... 499
ERSTARDUST ... 299
GRIDOVA KLETBA (CZ) ... 499
DICATE PLUS ... 599
DYCATE/UFO ... 799
EM SHOCK ... 599
EX ... 1499
COM DATA EF2000 ... 799
M F1 ... 1599
WAR ... 699
PEST 2000 ... 599
TATION ... 1599
NATOR:FUTURE SHOCK ... 1099
NATOR:SKYNET ... 1199
ACIDE ... 2199
IVE ... 1499
SIMPSONS ... 1799
E HOSPITAL ... 1999
E PARK ... 599
DER ... 1199
D REICH ... 499
MEANS WAR ... 599

TIE FIGHTER ... 799
TILT ... 599
TIME COMMANDO ... 1799
TIME PARADOX ... 999
TOMB RAIDER (CZ) ... 1499
TOMB RAIDER 2 (CZ) ... 1699
TOP SPEED ... 1599
TORINS PASSAGE ... 399
TOTAL ANNIHILATION ... 1899
TOUCHE ADVENTURES ... 1499
TOWER ASSAULT ... 599
TRACER ... 999
TRANSPORT TYCOON ... 599
TRASH IT ... 1899
TŘI LEBKY TOLTEKŮ ... 1199
TURBO BLACK JACK ... 999
UFO ... 599
ULTIMA VIII PAGAN ... 599
ULTIMA ON LINE ... 1999
ULTIMATE DOOM ... 699
UNDER A KILLING MOON ... 699
UNLIMITED WARRIORS (CZ) ... 299
URBAN RUNNER ... 1699
US NAVY FIGHTER 97 ... 2299
V FOR VICTORY ... 1499
VAMPIRE DIARE ... 1799
VIRTUAL COP ... 1799
VIRTUAL FIGHTER ... 1799
VIRTUAL KARTS ... 599
VIRTUAL SNOOKER ... 699
WAGES OF WAR ... 1499
WAR COLLEGE ... 1399
WAR WIND ... 1699
WAR ZONE ... 999
WARCRAFT ... 599
WARCRAFT 2 - 70 MISI ... 1299
WARCRAFT 2 DELUXE ... 2099
WARCRAFT II EXPANSION PACK ... 899
WARLORDS 3 ... 1899
WARRIORS ... 1399
WATERWORLD ... 1799
WETLANDS ... 499
WING COMMANDER II ... 599
WING COMMANDER III CL ... 799
WING COMMANDER IV ... 1699
WING COMMANDER KILRATHI SAGA ... 999
WING COMMANDER: PROPHECY (CZ) ... 1599
WIPEOUT ... 799
WIPEOUT 2097 ... 2399
WIZARDRY GOLD ... 1499
WOODRUFT ... 999
WORLD RALLY FEVER ... 599
WORMS 2 (CZ) ... 1499
WORMS REINFORCEMENTS ... 699
WORMS UNITED ... 599
WWF IN YOUR HOUSE ... 1499
WWF WRESTLEMANIA ... 599
X-COM APOCALYPSE (CZ) ... 1799
X-COM TERREOR FROM THE DEEP ... 699
X-COM UNKNOWN TERROR ... 1599
X-WING COLLECTORS EDITION ... 799
X-WING VS TIE FIGHTER ... 2099
YODA ... 999
Z (CZ) ... 1499
Z-XTRA ... 499
ZORK GRAND INQUISITOR ... 1699
ZORK COLLECTION ... 1599
ZORK NEMESIS ... 1499
ZPC ... 1399

playstation – hry

2XTREME ... 1799
3D LEMMINGS ... 1899
4-2-2 ... 1799
ACE COMBAT 2 ... 1799
ACTUA SOCC.CLUB EDIT ... 2199
ACTUA SOCCER 2 ... 2099
ADDIDAS POWER SOCCER ... 2199
ADVENTURE OF LOMAX ... 2299
AGILE WARRIOR ... 1899
AIR COMBAT ... 999
ALIEN TRILOGY ... 999
ALL STAR SOCCER ... 1999
ALLIED GENERAL ... 2499
ANDRETTI RACING ... 999
BATMAN FOREVER COIN ... 1799
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 ... 2199
BATTLE ARENA TOSHINDEN ... 999
BATTLESTATION ... 2499
BLACK DAWN ... 2299
BLAM!MACHINE HEAD ... 1999
BLAST CHAMBER ... 1499
BLAZING DRAGONS ... 1999
BEDLAM ... 2399
BUST AND MOVE 2 ... 999
CARNAGE HEART ... 1799
CASPER ... 2199
COLONY WARS ... 2299
COMMAND & CONQUER ... 2299
CONTRA ... 2199
CRASH BANDICOOT ... 2399
CRITICOM ... 1799
CROC ... 2199
CROW CITY OF ANGEL ... 2099
CRUSADER NO REMORSE ... 2299
CRYPT KILLER ... 2299
CYBERIA ... 1699
CYBERSPEED ... 1899
DARK FORCES ... 2299
DARK STALKER ... 2499
DARLIGHT CONFLICT ... 2499
DAVIS CUP TENNIS ... 1999
DESTRUCTION DERBY ... 999
DIE HARD TRILOGY ... 1999
DISRUPTOR ... 1999
DOOM ... 2499
DRAGONHEART ... 1799
DUKE NUKEM 3D ... tel.
EXCALIBUR ... 2399
EXHUMED ... 2199
EXTREME GAMES ... 1999
FADE TO BLACK ... 1199
FIFA 96 ... 1199
FIFA 97 ... 1899
FIFA 98 ... 2199
FIGHTING FORCE ... 2199
FINAL FANTASY VII ... 1999
FORMULA ONE 97 ... 2199
G-POLICE ... 2299
GEX ... 2099
GOALSTORM ... 1299
HARDCORE 4x4 ... 2199
HERCULES ... 1899
HEXEN ... 2099
HI OCTANE ... 1199
HYPER TENNIS ... 2499
CHEEMASTER 3D ... 2299
IMPACT RACING ... 1799
IN THE HUNT ... 1299
INCREDIBLE HULK ... 1999
INDEPENDENCE DAY ... 1799
INTERNATIONAL MOTO X ... 1599
INTERNATIONAL SUPERSOCCER ... 1999
INTERNATIONAL TRACK AND FIELD ... 2399
IRON & BLOOD ... 1799
IRON MAN ... 1799
JET RIDER ... 1799
JOHNY BAZOKATONE ... 1999
JONAH LOMU RUGBY ... 2299
JUDGE DREDD ... 2199
JUPITER STRIKE ... 1999
JURRASIC PARK: LOST WORLD ... 2299
KILLING ZONE ... 1799
KINGSFIELDS ... 1799
KRAZY IVAN ... 1899
KURUSHI ... 1799
LEGACY OF KAIN ... 1999
LITTLE BIG ADVENTURE ... 2499
LOADED ... 1699
LONE SOLDIER ... 1999
LOST VIKINGS 2 ... 2299
MADEN 97 ... 1999
MDK ... 2299
MAGIC CARPET ... 999
MECHWARRIOR 2 ... 2299
MEGAMAN X3 ... 1699
MICKEY MOUSE ... 1999
MICRO MACHINES V3 ... 2499
MONSTER TRUCK ... 2399
MORTAL COMBAT 3 ... 2399
MOTOR TOON GP 2 ... 1899
NAMCO TENNIS SMASH ... 1999
NANOTEK WARRIOR ... 2499
NASCAR 98 ... 1999
NBA 96 ... 1199
NBA 98 ... 2199
NBA IN THE ZONE ... 1999
NBA JAM EXTREME ... 1799
NEED FOR SPEED ... 999
NEED FOR SPEED 2 ... 1999
NHL 97 ... 1899
NHL 98 ... 2199
NHL HOCKEY ... 2199
NUCLEAR STRIKE ... 1999
ODDWORLDS: ABE'S ODDYSEY ... 2299
OLYMPIC SOCCER ... 1749
OPEN GOLF ... 1899
OVERBLOOD ... 1999
OVERBOARD ... 2299
PANDEMONIUM ! ... 1999
PANDEMONIUM 2 ... 2199
PERFECT WEAPON ... 2499
PGA 97 ... 1999
PGA TOUR 96 ... 1199
PITBALL ... 1199
PO ED ... 1399
PORSCHE CHALLENGE ... 1799
POWER MOVE WRESTLING ... 1899
POWER SERVE ... 1699
PRIMAL RAGE ... 1599
PRO PINBALL ... 1999
PROJECT OVERKILL ... 2399
PSYCHIC DETECTIVE ... 1999
RAGE RACER ... 1999
RACING SKIES ... 2199
RAIDEN ... 1699
RALLY CROSS ... 1799
RAYMAN ... 1199
REBEL ASSAULT 2 ... 2499
RED ALERT ... 2499
RELOADED ... 1899
REVOLUTION X ... 1299
REZIDET EVIL ... 2499
RIDGE RACER REVOLUTION ... 2199
RISE OF THE ROBOTS 2 ... 1699
ROAD RASH ... 1199
ROBOPIT ... 1399
ROBOTRON X ... 1999
SAMURAI SHODOWN III ... 1799
SENTIENT ... 2299
SIM CITY 2000 ... 2099
SKELETON WARRIORS ... 1999
SLAM SCAPE ... 1999
SOCCER 97 ... 1999
SOULBLADE ... 2299
SOVIET STRIKE ... 1799
SPACE HULK VOTBA ... 1999
SPACE JAM ... 1499
SPEEDSTER ... 2299
SPIDER ... 1799
SPOT GOES TO HOLLIWOOD ... 1999
STAR GLADIATORS ... 1999
STARBLADE ALPHA ... 1899
STARFIGHTER 3000 ... 1999
STARWINDER ... 1999
STEEL HARBIGEN ... 1999
STREET FIGHTER ALPHA 2 ... 2199
STREET FIGHTER ALPHA ... 1499
STREETFIGHTER ... 1999
SUIKODEN ... 2199
SUPER PUZZLE FIGHTER ... 2199
SUPERSONIC RACER ... 1499
SYNDIKATE WARS ... 1999
TEKKEN ... 999
TEKKEN 2 ... 2399
TEMPEST X3 ... 2199
TEN PIN ALLEY ... 1999
TENKA ... 2399
THEME PARK ... 1999
THUNDERHAWK 2 ... 1199
TIME COMMANDO ... 1999
TITAN WARS ... 1399
TOBAL NO.1 ... 1999
TOKIO HIGHWAY BATTLE ... 2199
TOMB RAIDER ... 2399
TOMB RAIDER 2 ... 2399
TOP GUN ... 2399
TOTAL DRIVING ... 1999
TOTAL ECLIPSE TURBO ... 1599
TOTAL NBA ... 1199
TOTAL NBA 97 ... 1799
TRANSPORT TYCOON ... 2399
TRASH IT ... 2399
TRUE PINBALL ... 1099
TUNEL B1 ... 2499
TWISTED METAL WORLD ... 1999
V-RALLY ... 2199
VANDAL HEARTS ... 2199
VICTORY BOXING ... 2499
VIEW POINT ... 1199
VIRTUAL BASSEBAL 97 ... 2199
VIRTUAL GOLF ... 1799
VIRTUAL POOL ... 2199
VIRTUAL TENNIS ... 1899
WARCRAFT 2 ... 2299
WARGODS ... 1999
WARHAMMER ... 2499
WHIZZ ... 1999
WILLIAMS GREAT HITS ... 1999
WING COMMANDER IV ... 2499
WINGS OVER ... 2499
WIPE OUT ... 999
WIPEOUT 2097 ... 2399
WORMS ... 1999
WWF IN YOUR HOUSE ... 1799
X2 ... 1299
XEVIOUS ... 1799
ZERO DIVIDE ... 1699

playstation hardware

ACTION REPLAY CARTRIGE ... 2299
ANALOG JOYSTICK ... 1499
ANALOGOVÝ OVLADAČ ... 1499
ASCIIPAD ... 1699
CONTROL PAD ... 899
EURO AV KABEL ... 1899
EXTENSION CABLE ... 499
LINK KABEL ... 1099
MEMORY 1MB (SONY) ... 899
MULTI TAP ... 1899
MYŠ PRO PSX ... 1399
NEGCON PAD ... 2599
PAMĚŤ 120 POZIC ... 1199
PAMĚŤ 15 POZIC ... 790
PAMĚŤ 240 POZIC ... 1499
PAMĚŤ 360 POZIC ... 1999
PAMĚŤ 720 POZIC ... 2499
PREDATOR GUN ... 1499
PRO PAD ... 899
RFU ADAPTER ... 1099
SONY PADS ... 999
SONY PLAYSTATION ... 6999
SPECIALIZED JOYSTIC ... 2199
TURBO OVLADAČ BAREVNÝ ... 899
VOLANT+PEDALY MAD C ... 4999

Ceny jsou uvedeny **včetně DPH.** Změna cen vyhrazena. Při objednávkách přesahujících 1.000 Kč je **poštovné a balné zdarma.**

Využijte možnosti objednat si zboží pomocí telefonu, faxu nebo internetu!



Telefon

(02) 2431-3690

Fax

(02) 2431-3691

Email

megastore@vision.cz

Při zakoupení zboží v našem Vision Megastore nebo ve značkové prodejně Score automaticky získáte modrou kartu Klubu zákazníků, se kterou máte vždy **slevu 5%** na zboží. **POZOR! Tato nabídka platí pouze do 1. září!**

Pokud již máte naši modrou klubovou kartu a zakoupíte zboží za 5.000 Kč a více, získáváte kartu stříbrnou. Se stříbrnou kartou klubu zákazníků Score máte nárok na **10% slevu** ve všech značkových prodejnách Score a ve Vision Megastore.

No a vlastníte-li již i stříbrnou kartu našeho klubu a samozřejmě ji máte platnou, tak se prosím při zakoupení zboží v našich prodejnách v hodnotě 10.000 Kč stáváte majiteli skvělé zlaté karty a s ní získáte nárok na **exkluzivní 15% slevu!** A ještě navíc **skvělý dárek!**

POZOR! Karty platí pouze půl roku a jsou nepřenosné!







objednávkový kupón

ANO, závazně si objednávám toto zboží na dobírku:

název	pro jaký počítač	cena	počet

jméno a příjmení

adresa

PSČ | telefon | e-mail

datum | podpis

Adresy

◄ **Objednávkový kupón** vyplňte HŮLKOVÝM písmem a zašlete na adresu:

Vision Megastore
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6

Případné reklamace volejte na telefon **(02) 290-289** nebo pište na adresu:

ZS ALBA
Na slupi 2
120 00 Praha 2

Virtual Pool 2

Nejdokonalejší simulace kulečníku všech dob...? No a co s tím?

Musím se přiznat, že téměř ke každému virtuálnímu sportu přistupuji vždy s určitými obavami. Snad kromě různých hokejů a fotbalů, které ještě mají celkem opodstatnění a poskytují poměrně dost zábavy, mají všechny ostatní digitální podoby jednu drobnou chybičku. A to tu virtuálnost. Asi nemusím vysvětlovat, že pokusy o převedení chytání ryb či bowlingu na obrazovky počítačů jsou tak trochu nesmyslné a pokud se tak již stane, jsou takové hry zábavné maximálně několik hodin (v případě rybaření je to jen několik minut anebo vůbec). Přiznejme si, kolik z nás si koupilo simulaci golfu *Links LS*, ať již je jakkoliv dokonale provedena. A podobné to asi bude i s dalším dílem počítačové simulace kulečníku nazvané, jak jinak, *Virtual Pool 2*.

Není to tak dávno, co jsem kulečník poměrně hodně hrával a i když jsem nebyl jeden z nejlepších, nehrozil jsem ani marně svým soupeřům z posledních míst, jako jeden můj kamarád. Byl jsem tedy zvědav, nakolik se mé znalosti z praxe uplatní ve virtuálním světě. Zpočátku jsem sice nebyl schopen dát ani ty nejednodušší šťouchy, ale poté, co jsem si zvykl na zkreslení vzdáleností v určitých polohách stolu a naučil jsem se mu předcházet, stal se ze mě profesionální hráč, který levou rukou porazil i, a to stojí za zmínku, protihráčku, která byla příznačně pojmenována Mrs. Often, což těm z nás, kdož ovládají angličtinu, může o jejích kvalitách mnohé napovědět. Jinak řečeno, byl jsem skoro stejně dobrý, jako v nevirtuálním kulečníku. Takže věrnost simulace se autorům celkem zdařila.

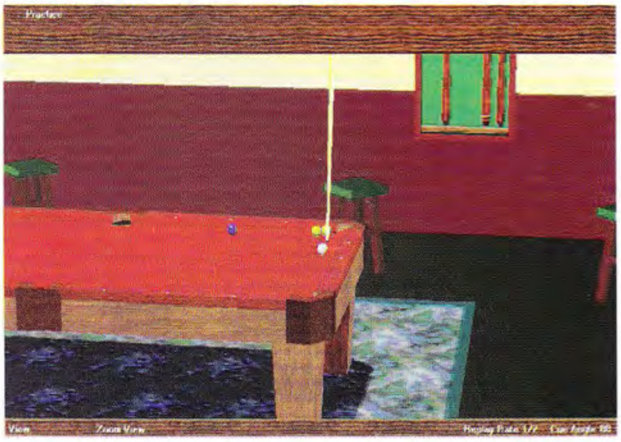
Stejně jako díl první nabízí *Virtual Pool 2* několik různých typů her, které se hrají na stole se šesti otvory. Příznivcům karambolu tedy zase sklaplo, protože jejich oblíbená hra díky tomu není v seznamu. Zahrát si je ale možné Devítku, Straight Pool, Bank Pool a Osmičku. Posledně jmenovanou hru navíc s několika typy pravidel podle různých států a asociací a také s pravidly, jež jsou typická pro anglické hospody a tedy asi nejbližší naší české restaurantní mutaci. Hrát můžete samozřejmě proti počítači a živému spoluhráči. Virtuálních hráčů je na výběr poměrně dost, takže si každý najde odpovídajícího soupeře. Rád bych však viděl toho blázna, který se bude snažit porazit toho nejlepšího, jehož pravděpodobnost uklizení všech koulí do děr během jednoho kola je zhruba asi tak sto procent. Chcete-li si však přivodit depresi, tak prosím. Každý hráč je ohodnocen určitým počtem bodů, které charakterizují jeho výkonnost. Do vínku dostane na začátku každý nový účastník 1000 bodů (Mrs. Often má asi 1035 bodů) a každý váš výsledek se vám patřičně podepíše na počtu vašich bodů. Pokud prohrajete, sníží se, vyhrajete-li, půjdou naopak nahoru. Samozřejmě ale záleží na tom, koho porazíte. Pokud již podesáté porazíte mou oblíbenou soupeřku, asi již moc bodů nesklidíte.

Zpracování oproti dílu prvnímu doznalo značných vylepšení, což byl také asi jediný důvod pro jeho vydání.

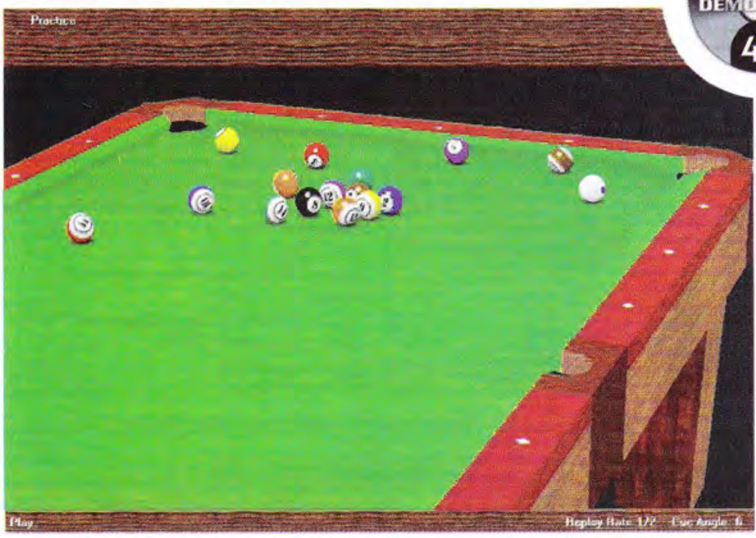
Zpracování oproti dílu prvnímu doznalo značných vylepšení, což byl také asi jediný důvod pro jeho vydání. *Virtual Pool 2* podporuje velké množství různých vysokých rozlišení a používá 16-ti bitovou barevnou paletu. Své slovo také dostaly 3D akcelerátory všech možných typů podporující DirectX. Výsledek je ten, že koule vypadají jako ve skutečnosti a čísla na nich jsou perfektně čitelná i když se koule otáčí. Ale to je tak všechno. Stůl je stále stejně zelený (jakou bude mít barvu, záleží na vás) a okolní zdi, pokud je máte zapnuté, jsou stejně nijaké jako v dílu prvním. Zkrátka nic nového.

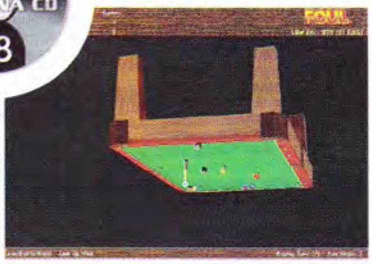
Tak nějak nevím. V době, kdy se už i k novinám a rádiu přistupuje přes Internet a vysílání televize po tomto novém médiu je již za dveřmi, snad nepotřebujeme ještě lovit ryby, hrát golf a kulečník na počítači, ať již je to jakkoliv dokonalé. Jinak bychom také zanedlouho mohli jíst virtuální jídlo a chodit i na virtuální záchod. Jediné, k čemu snad může *Virtual Pool 2* být dobrý, je vysvětlení některých speciálních úderů, které se v kulečníku používají. Ale na to mi přijde trochu moc drahý. Kdybyste si za peníze, které stojí, pronajali stůl a poctivě hráli celou dobu, přišli byste na ně nejspíš sami. Takže, je to sice pěkné, ale dlouho to nevydrží. Tak co s tím? (Sakra, to už jsem někde slyšel....já tý potvoře ještě ukážu!!!)

Petr Slováček











▲ Červený sukno! Vidíte! Já to říkal! Vidíte to!?!?

◄◄ Zajímavá strategická situace se shlukem nepřátelských jednotek na středu a slabým obsazením levého a pravého křídla...

DEMO NA CD 48

konfigurace

Výrobce	Interplay
Distributor	Interplay
Systém	Win95
CPU	Pentium 90
Paměť	16 MB
Harddisk	30 MB
Multiplayer	2 hráči

verdikt

Nejdokonalejší simulace kulečníku. Ale pořád jenom simulace. Počkejme si raději na virtuální realitu....

score 7/10

The Great Battles of Hannibal

Hannibal, Hannibal, před branami Říma stál a kusy dětí do sebe pořád ládo-ládo-ládoval...





DEMO NA CD 48

▲► Nejzajímavější část hry: Encyklopedie!

▲ A pak že je důům brutální: Koníčči s vypíchanýma očičkama...







Kartaginský vojevůdce Hannibal Barca, známý jako zakladatel masové alpinské turistiky, proslul jednak mistrnou bitvou u Cannae a pak „téměř vyhranou válkou" s Římem. S mistrným přehledem válcoval jednu římskou armádu za druhou a zapsal se tak do dějin jako expert na taktiku starověkých bitev. Ale, jak by řekl s pozdviženým obočím a mentorsky vztyčeným ukazováčkem můj oblíbenec Clausewitz, boje, které nevedou k získání strategické výhody, jsou nesmyslné. Hannibalovi se ani nepodařilo dobýt Řím, ani získat v Itálii spojence. Hrůzné volání „Hannibal ante portas!" poděšených Římanů se tak trochu změnilo v ironické konstatování, jak blízko můžete být úspěchu, a je srovnatelné s veselou hláškou německé motorkářské hlídky, která dojela až na zastávku moskevské předměstské dopravy - „Příští zastávka - Rudé náměstí!" Jakkoliv se Hannibal zaleskl jako vojenský expert, do dějin public relations se nezapsal zrovna jako pozitivní příklad: Ostatně, kdo by hořel nadšením po připojení se k armádě, která mu právě podpálila dům, ukradla veškerý majetek, podřezala manželku a znásilnila dcery? Strategicky Hannibal selhal - a pak už byla jenom otázka času, až Římané - notoricky proslulí schopností poučit se ze svých porážek - najdou někoho, kdo bude dost schopný velitel na to, aby dosud neporaženému Hannibalovi zlomil vaz. Ten někdo se jmenoval Scipio „Africanus" a místo, kde Hannibalova kariéra skončila, se jmenovalo Zama.

Další díl série zabývající se starověkými válkami je na světě. Jak už se dalo tušit, podobně jako u *Battlegroundů* se nic podstatného nezměnilo a koupěchtivý zákazník dostane za plnou cenu hry svých „celých" 11 bitev - Baecula 208 BC, Trebbia 218 BC, Trasimenské jezero 217, Metaurus 207 BC, Cannae 216 BC, Ilipa 206 BC, Bagradas 255 BC, Velké planiny 203 BC, Zama 202 BC - a k Hannibalovi nepatřící bitvy u Cynoscephalae 197 BC (Řím vs. Filip V. Makedonský) a Magnezii 190 BC (Řím vs. Antiochus Veliký). Obvykle výčet nedělám, ale zde je tak krátký, že to nevadí. Plus - ehm - „kampaň". Systém je identický jako u *The Great Battles of Alexander* - nezměnilo se na něm vůbec nic - a na mých námitkách, totiž, že systém je přehnaně složitý, nepřehledný a nudný - se nic nezměnilo také.

Bez diskuse budiž řečeno, že jako velké plus je možné brát nesmírně tučný help, který obsahuje pididetailně rozebrané bitvy, zbraně, historii, taktiku a vůbec první i poslední. Na hru se je možné spíš dívat jako na ne-příliš-multimediální encyklopedii o Hannibalově době, doplněnou dosti krátkou a celkově lehce podprůměrnou strategií, než opačně. Informační film přiložený k *Alexandrovi* se u toho dílu série sdrcnul do opravdu, ale opravdu velice krátkého intra a pokládám ho za velmi nepovedený a nedostačující.

Kdyby vyšel balík všech tří her série - včetně plánovaných Cézarových bitev - jako jediný titul - nebo alespoň v podobě datadisků, bylo by možné nahlížet na hru podstatně vlídněji. Takhle vám ale *Hannibal* za ty peníze příliš dlouhou zábavu nenabídne. Co dělat...

Michal „LupusAfricanus" Rybka

score 4/10

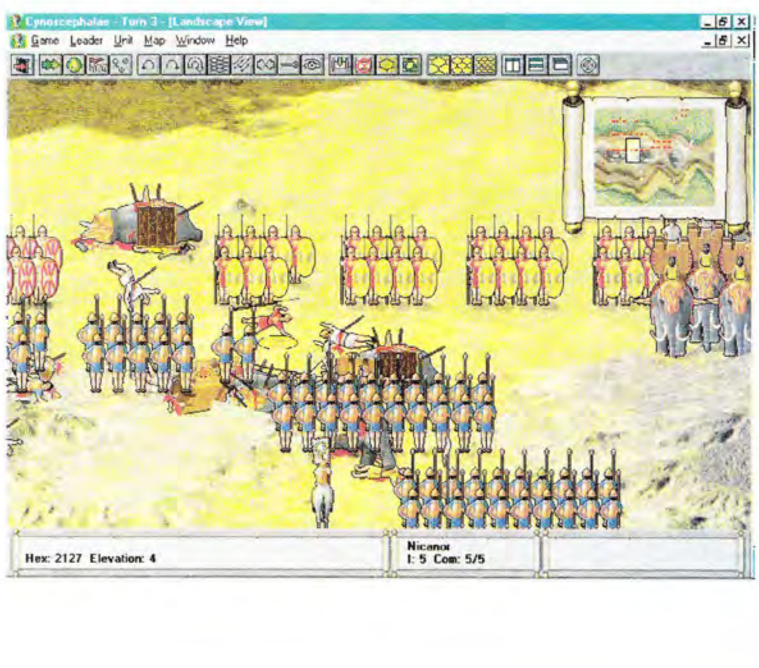
konfigurace

Výrobce	Erudite Software
Distributor	Interactive Magic
Systém	Windows 95
CPU	Pentium 75
Paměť	16 MB
Harddisk	100 MB
Multiplayer	ano

verdikt

Druhý díl série... nic nového až na slušnou encyklopedii.





F-22 Raptor

Tally-ho? Negative, no-joy!

Skoro každá firma, vyvíjející simulátory, se dnes předhání v produkci simulace jednoho z prototypů amerických letounů pro příští tisíciletí. Minule recenzovaný *Joint Strike Fighter* si vzal na paškál X-32 a X-35, *Raptor* simuluje již vyráběnou F-22. Ale narozdíl od oslavného Wolfova textu se zde nic podobného konat nebude. Novalogic totiž vyrobili dostatečně špatnou hru, abyste ji mohli v obchodech pouze přejít s pokrčením nosíku.





Novalogic nás již jednou oblažili simulátorem F-22, *Lightningem II*. Nebyla to zas tak špatná hra a hýbala se slušně i na P-90. Úspěšnost *Lightningu II* zřejmě inspirovala k vytvoření něčeho, co mělo být pokračováním, ale bohužel je pouze trapnou kopií s krvavějšími hardwarovými nároky. Proč si tedy nevzít jednotlivé fujtajbly popořadě:

ZBRANĚ

Totální ubohost. Nevím sice přesně, co se všechno dá na F-22 navěsit, nicméně výběr mezi dvěmi raketami vzduch-vzduch (Sidewinder a Amraam) a pouze jednou protizemní bombou (JDAM) je značně chudý. Kde jsou mé oblíbené GBU? Už ve stařičkém *TFX* bylo k vidění rozkošné menu všech možných i nemožných bomb a raket. Dalším problémem je přehnaná přesnost zbraní. Představte si situaci: Letíte v F-22 proti třem Flankerům. Vystřelíte na každého ze vzdálenosti 20 mil jeden Amraam. Všechna tři nepřátelská letadla si to po pětačtyřiceti vteřinách kroutí k zemi. Vezmeme-li v úvahu, že pokud je letoun zaměřován raketou, svítí mu červeně polovina kokpitu, je trpné čekání na smrt a nulové manévrování, prováděné piloty SU-27, přinejmenším podivné. Hra se tak strhává v obyčejnou střílečku, kdy pouze mačkáte tlačítko pro změnu cíle a střelbu. Počkáte si na hlášení o sestřelu a letíte domů. Celková doba mise: 3 minuty. Tímto systémem se dá sestřelit až šest letadel bez toho, aniž byste utrpěli jen škrábnutí, přitom proti šesti MiGům-29 by se v reálu F-22 udržela asi tak deset vteřin.

RADAR

Radar není zase tak špatný, pokud na vás náhodou něco nestřílí raketu. Ta totiž není ani na defense radaru vůbec vidět!! Je hezké, že manuál vám dává podrobné rady, jak se vyhýbat raketě, ať letí z jakéhokoli směru, jenže pokud máte na jedenácti hodinách skupinu tří MiGů, na třech na vás letí dvě SU-27 a začne vám na HUDu svítit, že vypouštění klamných cílů by nebylo zas až tak od věci, vůbec nevíte, odkud na vás raketa letí. V devíti případech z deseti se do vás raketa trefí. To je ta realističnost, inzerovaná na obalu?



▲ Důmyslně maskovaný letoun nad pouští.

◄ Whiskey 3 se rozpadl, Whiskey 4 jej bude následovat o pět vteřin později.



GRAFIKA.

F-22 Raptor má voxelovou grafiku, takže se můžete rozloučit s podporou 3D akcelerátorů. Jen majitelé MMX si tentokrát přijdou na své a nebudou si muset snižovat detaily. Na P166 se to při plně snížených detailech hýbe rychlostí cca 17 fps, takže na nějaký dogfight můžete, pokud máte tento procesor, rovnou zapomenout.



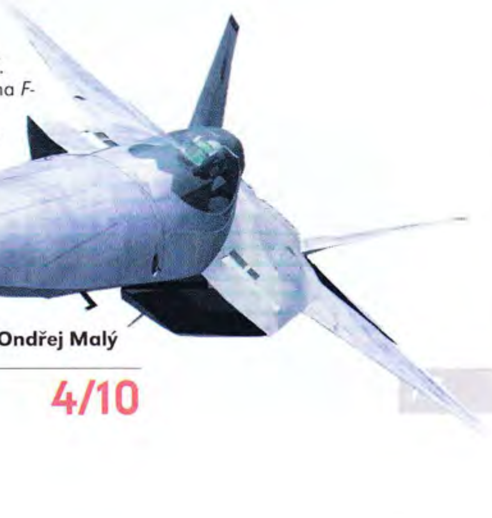
KAMPANĚ.

Jeden z mála důvodů, proč by se dalo o koupi *Raptora* uvažovat, jsou nabízené kampaně. Zalétáte si postupně v Angole, Jordánsku, Rusku, Kolumbii a Íránu, klasických státech, kde letectvo USA rozsévá dobro. Vzhledem k poměrně velké jednoduchosti misí vám ale rozhodně nebude trvat dlouho, než všechno úspěšně odlétáte.

F-22 Raptor není v žádném případě dobrý simulátor, Novalogic se bohužel nepřenesli přes chyby provázející díl první. Přečtěte si raději recenzi na *F-22 ADF* od DID, kterýžto simulátor dostal do svých ploutví těsně přede mnou podlý Michal Rybka, a *Raptora* pouze přejděte mávnutím rukou.

Ondřej Malý





konfigurace

Výrobce	Novalogic
Distributor	Novalogic
Systém	Win95
CPU	P-133 (MMX dop.)
Paměť	16 MB
Harddisk	100 MB
Multiplayer	TCP/IP, IPX, modem

verdikt

Realisticky? Perfektní? Nenechte se vysmát...

score 4/10

Tom Clancy's Politika

Tom Clancy jest osobou, která již stačila proslout literárními bestsellery a jednou celkem hnusnou hrou.









▲ **Grafické rozhraní, už na první kuk nepříliš vábné.**

● **Tom Clancyho nepříliš chytrý úsměv.**

Jde o velmi polulárního člověka - alespoň jak lze soudit podle šest a půl tisíce hitů, které mi právě Altavista našla (pro srovnání jiné zajímavé persóny: Papík - 14 hitů, Ondřej Malý - 1 hit, já - při vší skromnosti - 15 hitů.). Clancyho simulátor ponorkové války jsem viděl asi deset vteřin - pak mé vědomí zahalila milosrdná černá mlha. Přesto si dovedu živě představit situaci, v níž byl recenzován: Papík leží ve své redakční židli se zkříženýma rukama a s výrazem číslo 44 „Tak tohle mě fakt zajímá" ve tváři (který lze neznalým popsat nejlíp jako směs spánku, meditace, krajního zhnusení a těžké, ale opravdu těžké kocoviny) pozoruje nukleární vibrátor, šinoucí se kdesi pod hladinou Žlutého moře.

Produkt zřejmě slavil úspěch, neboť pod vlajkou se zubící se hlavou Toma Clancyho vyplouvá další projekt, tentokráte z oblasti strategií. Kolem *Politiky* Tom dělá veliké haló, neboť se o něm dočteme i v USA Today. Inu, politika...

Hra mi byla předávána s nejistou páně Erbenovou poznámkou, že je nějaká divná. To už je co říct; Lukáš rozumí strategiím asi jako já sváření bimetalových kompozitů a teprve po několika lekcích byla jeho původní arogance a výkřiky typu „Tak takovouhle pitomost by mohl hrát jenom úplný magor!" změněna na opatrnější až vlísavá oznámení „Michale, mám tu něco, co by se ti mohlo líbit." Dlužno podotknout, že nepochopení je vzájemné, neboť jen s krajním despektem sleduji osoby, tísnící se před monitorem, kde za halasného BOOM-BOOM lítají v totální vesmírné temnotě nějaké koule a v okamžiku, kdy se přes monitor během setiny sekundy přežene nějaký objekt, všichni začnou nadšeně křičet, jak je úžasně texturovaný. Nejkrásnějším grafickým efektem pak bývá obrovská modrá exploze, neklamně naznačující, že to copilot Malý zase koupil.

Politika je hra tak vzácně hnusná a stupidní, že se člověk až diví, že někdo může mít tak strašný nedostatek sebekritiky a vypustit to mezi lidi. Za podobně bezohledné mám výrobce biologických zbraní, majitele pitbullů a Billa Gatese, který představuje zvláštní kategorii. Ta věc vznikla z deskových her typu Monopoly, odehrává se po Jelcinově smrti v současném Rusku a má představovat politický boj a vyjednávání mezi komunisty, reformisty, militaristy, radikalisty, klerikalisty, separatisty, teroristy a ještě několika dalšími isty. Zvláštní je na ní to, že ač by mělo jít v podstatě o tahovou záležitost, tahy běží v reálném čase (he?) a tak jde asi o logický (hehehe) rychlík. Průběh hraní lze popsat jednou větou: Získávate penízky, šoupete svými „představiteli", sem plácnete svou speciální vlastností, tu uzavřete spojenectví a onde zas vyhlásíte politický souboj. Kdo má nejvíc podpory, vyhraje. Hm. Eto vsjo. Nu, vot: Eto takaja politika naša, rossijskaja.

Celek je příšerně zpracovaný. Technologie tvorby připomíná *Battlegroungy* a i pravidla snad někdo vymyslel během hodinového posezení nad plechovkou coly. Interface - osignovaný mj. i firmou IBM - vypadá jako špatný vtip a zábavnost dosáhla takového stupně mrazu, že mám za to, že oslavné výkřiky „hráčů" na internetí site pokládám za následek mučení elektrickým proudem, slibu, že se jim Tom podepíše na čelo a nebo byly učiněny v zoufalém domnění, že pak už budou odvázáni od monitorů a budou smět jít domů. Jediné plus by snad mohlo být v multiplayeru - ale přiznejme si: Když to vypadá jako papírová hra, hraje se to jako papírová hra - není lepší sehnat kamarády, navařit kotel grogu a hrát to jako papírovou hru?

Co nám chtěl *Politikou* Tom Clancy říci? Že je politika svinstvo a máme od ní dát ruce pryč? Možná.

Michail Wolfoňovič Rybkin

konfigurace	
Výrobce	Red Storm Entert.
Distributor	SSI
Systém	W 95
CPU	Pentium 100
Paměť	16 MB
Harddisk	20 MB
Multiplayer	ano

verdikt

Politika. Máme se věru čeho bát...



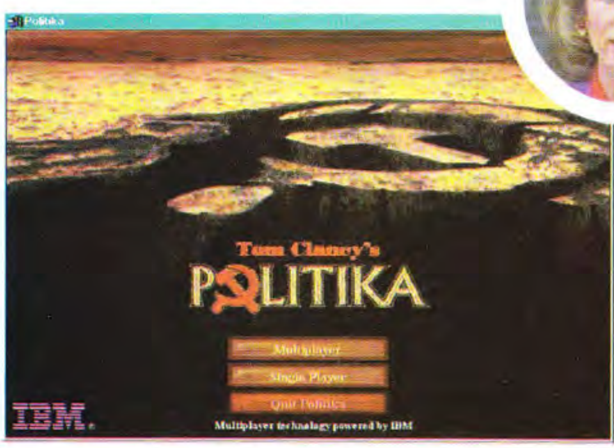






▲▲ **Hraju za mafii a vyhrávám za mafii. Uhahahahá!**

▲▲◄ **Jsem separatist, vidle mám - do zadku vás pobodám!**



score 2/10

Hellfire

aneb Diablo forever?



CUC, neboli Sierra s novými vlastnickými podíly, se rozhodli, že využijí svého vlivu na ovládnutý Blizzard Entertainment a vymáčknou něco rychlého „vánočního" penízu z rychle splácaného datadisku k veleúspěšnému akčnímu RPG *Diablo*. Spěchající zakázku na, samozřejmě autorizovaný, 'Diabelský' přídavek dostal neznámý tým programátorů bližně deset nových tááákhle strrrašidelných dialogů.

Nápad prodeje datadisků mi nikterak nevadí a některé výjimečně povedené datadisky, jako třeba *Deeper Dungeons* k *Dungeon Keeperovi* či *Balance of Power* k *X-Wing* vs *TIE Fighterovi*, bych si možná i pořídil, avšak *Hellfire* mezi výše jmenované

Abyste se dostali do osmi nových úrovní, musíte nejprve znovu rozehrát Diablo a dostat se asi tak do jeho poloviny.

Synergistic Software, který se na domovské internetové stránce *Diabla* představuje surfujícím návštěvníkům jako společenství krutých pekelníků obětující čisté panny bůžkům pohanských praotců - typický kýč. Zdá se, že je to parta kloučků s uhry na čele, kteří se naučili pracovat s blizzardovským Diablo-editorem, najmuli něco grafiků na překreslení nové grafiky a přemluvili babičky a dědky, aby jim namluvili přídavky rozhodně nepatří z toho důvodu, že si jej nemůžete samostatně zahrát. Abyste se totiž dostali do těch osmi nových úrovní, které nové CD obsahuje, musíte nejprve znovu rozehrát *Diablo* a dostat se asi tak do jeho poloviny a teprve poté jsou vám laskavě zpřístupněny nové lokace. Na to, jaké se okolo *Hellfire* dělá v zahraničním tisku haló, je tu však žalostně málo k vidění. Nejprve se dostanete do jakési sci-fi mise o čtyřech patrech, která je zajímavá snad jen svou nesmírnou obtížností a tím, že se zbytkem goticky pochmurného *Diabla* nikterak neladí. Po zabití nanicovatého pavoučka, který „dno" tohoto doupěte hlídá, se vám zpřístupní druhá přídavná sada - hrobka démona Na-Krula. Taktéž zde jsou k vidění jen čtyři patra, avšak tentokráte nádherně graficky zpracovaná a plná zajímavých pekelných stvůr, gargoylů a éterických lichů.



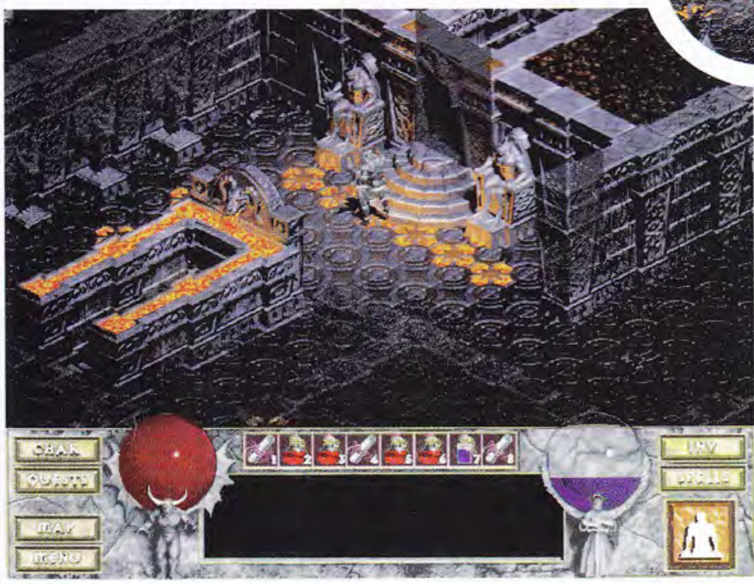
◄◄ Jak vidno, grafika doznala jistých vylepšení.



▼ Táboráku hřej, táboráku plápolej.



Na dně totoho přídavku, kde se dozajista ukáže, jak zdatnými bojovníky opravdu jste, na vás čekají dva nezabitelní démoni, z nichž každý je podstatně tvrdší nežli samotný Diablo...



Co že to tedy vlastně za svoje vánoční úspory můžeme pořídit? Je to tedy dvacet devět nových nepřátel, něco nových zbraní, hrstka nových kouzelných artefaktů, sedm nových kouzel a osm běžných diablovských úrovní. Ten, kdo již *Diablo* zná či jej popřípadě dohrál, buď někde vyštrachá uložené SAVE pozice či povinně odehraje polovinu *Diabla* znova. Pro ty, co ještě *Diablo* nikdy nehráli, je to maličký přídavek, jehož přítomnost v již tak masivním *Diablu* snad ani nepostřehnou. Příště by to možná chtělo více snahy a méně reklamy. Rovněž si myslím, že by měl každý datadisk umožňovat okamžitý přístup ke svému obsahu, aniž by se člověk musel vracet k něčemu, co již jednou prošel, aby si „to nové" vůbec mohl zahrát.

Andrej Anastasov

score 5/10

konfigurace

Výrobce	Synergistic Soft.
Distributor	CUC Interactive
Systém	Win 95
CPU	Pentium 75 Mhz
Paměť	16 MB
Harddisk	150 MB
Multiplayer	ano

verdikt

Maličký přídavek usnadňující čekání na Diablo II.



system entertainment
Hiroshima
Nagasaki
Praha
Brno
Počítač za 8700,-
power base 2
AMD K5/166 · 16 MB EDO RAM · S3 64/V2 1 MB RAM · Teramars 14" MPR II · 1 GB E-IDE
CD-ROM Mitsumi · 16-bit SB comp. · reproduktory 20 W · joystick
power base 3Dfx
Rozšíření o 3Dfx akcelerátor Diamond Monster 3D
Vaše nové PC si u nás můžete vybrat z již připravených sestav nebo Vám postavíme konfiguraci přesně podle vašeho přání.
Zajistíme záruční i pozáruční servis.
Powerbase 2 - první splátka 8700 Kč, měsíčně 2300 Kč (1 rok) nebo 1300 Kč (2 roky).
Powerbase 3Dfx - první splátka 10400 Kč, měsíčně 2750 Kč (1 rok) nebo 1550 Kč (2 roky).
Ceny jsou uvedeny včetně DPH.
V Praze?
CAMELOT - Zlatnická 4, Praha 1, tel.:02/231 35 57
ALFA-COMP s.r.o., Budějovická 5, Praha 4, tel.: 02/61 12 28 09, fax: 02/61 12 28 10
V Brně?
CAMELOT - OD Petrov 2. patro, Masarykova třída 26-30, Brno, tel.: 05/42 21 30 20-21, linka 217

CART Precision Racing

Aneb „Where do you want to race today?"

Pokud se zeptáte snad i úplného laika v oblasti počítačového průmyslu, zdali zná nějakou firmu zabývající se vším, co se točí kolem počítačů, jako první ho určitě napadne Microsoft. Asi těžko existuje na světě více známá, ale také více nenáviděná firma. Její produkty postihují veškeré oblasti počítačového průmyslu, operačními systémy počínaje a hardwarem a softwarem všeho druhu konče. A tak není divu, že stále více proniká i do oblasti počítačových her. Zatím pouze několika tituly s podobnou tématikou, ale jejich provedení stále více dokazuje, že Microsoft ví, co chce, a že toho také dosáhne. Ať již to stojí jakkoliv mnoho. Nejnovější simulace, kterou tato firma vypouští právě na trhy, to jasně naznačuje. Jedná se o simulátor závodů Formule 1 nazvaný *CART Presion Racing*.

konfigurace	
Výrobce	Microsoft
Distributor	Microsoft
Systém	Win95
CPU	Pentium 100
Paměť	16 MB
Harddisk	30 MB
Multiplayer	8 hráčů

verdikt

Realisticky realistický simulátor Formule 1. Jen mohl být trochu zábavnější.



DEMO NA CD 48





▲ Těm v depu, těm je tu hej, ty nikam nezablouděj...

◄ No tak jsem poslední. To je toho. Pořád ještě můžu chytit poslední dech.

Ať již se jedná o simulaci čehokoliv, vždy ji lze zařadit do jedné ze dvou skupin. Do první patří hry, jež jsou založeny především na věrnosti a snaží se být co nejblíže skutečnosti, a do druhé naopak ty, které snižují realitu na úkor zábavy. Až na pár výjimek se simulátory závodů Formule 1 řadí do první skupiny a nejinak je tomu bohužel i u hry *CART Precision Racing*. Zatvrzelí příznivci této kategorie se možná teď rozzlobili a jsou zlí, ale myslím, že se s tím nedá nic dělat.





Tak jak to má u takových her být, nabízí *CART Precision Racing* mnoho tratí na nichž si můžete procvičovat své řidičské umění, či pokoušet štěstí k výhře v celé sezóně. Jsou to dokonalé kopie skutečných tratí a jsou mezi nimi jak okruhy klasické, jaké známe u nás v Evropě, tak oválné, typické spíše pro Ameriku, kam je také hra více méně umístěna. Stejně jako okruh, si můžete zvolit jednu z několika amerických stájí a jednoho z jejích dvou řidičů se můžete pokusit dovést až na nejvyšší místo v tabulce.

Jelikož se samozřejmě předpokládá, že nikdo z nás není rozeným řidičem Formule 1, nabízí *CART Precision Racing* množství různých voleb, jejichž zapnutím či vypnutím, se z toho simulátoru buď stane úplná nuda nebo naprosto nehratelný realistický simulátor. Je na každém, aby si vybral, co se mu nejvíce líbí, ale myslím, že jako ve všem je i zde nejlepší zlatá střední cesta, tedy od každého trochu. Pochybuji, že někoho bude dlouho bavit jízda, kdy mu počítač pomáhá ovládat brzdy volant i řazení, protože pak by si rovnou mohl přidat ještě automatický plyn a nejednalo by se o nic jiného než o zapnutého autopilota. Stejně tak ovšem nevěřím, že existuje někdo, kdo si nastaví všechny volby tak, aby se blížily co nejvíce realitě, a pak opatrně jezdí od kraje ke kraji, aby náhodou nevzal kolem o zeď a nepřišel tak o něj. I když i takoví asi existují, ale bude jich málo.

Technickým zpracováním je *CART Precision Racing* samozřejmě téměř dokonalý. Microsoft samozřejmě využil všech prostředků, jež lidé této firmy vyvinuli, a tak tato hra přes DirectX samozřejmě podporuje všechny kompatibilní 3D akcelerátory, různé netypické herní ovladače, jako jsou volanty a pedály, a samozřejmě také v poslední době nepostradatelnou hru více hráčů po síti, Internetu a ostatních drátech. Kdo nakonec jiný by měl tuto technologii používat a prosazovat, když ne Microsoft?





Co ještě více říci o simulátoru Formule 1? Obsahuje vše, co obsahovat má, ale zároveň mu něco chybí. To něco, co by vás nutilo jet ten který okruh znovu a znovu. Je totiž tak věrně věrný, až člověk chvílemi váhá, proč s ním ztrácet čas. Ovšem na mysli mám samozřejmě člověka, který sice má řidičák, ale v noci se neprobouzí promočený vlastním potem, protože ve snu prohrál nějaký závod. Vy, jež snad takové sny máte, samozřejmě tuto hru berte všemi deseti, protože pro vás byla stvořena.

Petr Slováček

score 7/10

CD-Man

Dnes vstoupila na stránky SCORE historie osobně, proto máte-li zájem se o ní dozvědět něco více, pokračujte ve čtení.



Pokusme se dnes zase jednou ponořit do časů dávno minulých. Zavzpomínejme si na doby, kdy stroje s procesory nesoucími hrdé označení 386 byly ještě hudbou vzdálené budoucnosti, doby, kdy zvuková karta značky adlib stála tolik peněz, že byla absolutně mimo dosah chtivých pařátů každého pařana. Tak představte si, že právě někde v těchto z dnešního pohledu temných dobách vznikla počítačová hra. Pochopitelně, že her na přehršle typů počítačů byly již v té době tuny, ale tato hra byla trošku jiná. Byla totiž předělána snad na všechny typy strojů, včetně mincových automatů, ale hlavně i PC.
A právě u tohoto počítadla jsem měl tu čest si poprvé pořádně vychutnat kvality této báječné věci. Pamatuji si, že mě bolely oči (aby taky ne, po deseti hodinách urputného soustředění a maximálního nervového vypětí), prsty na rukou i na nohou, měl jsem hlad a chtělo se mi navštívit WC. Přesto si vážně nepamatuji, co se dělo kolem mě, protože svět vůkol nebyl v tu chvíli vůbec důležitý, byla to pouze nepodstatná část toho, co se odehrávalo z mého pohledu za obrazovkou monitoru, a tak jsem se o malichernosti vůbec nestaral. Pochopitelně, kdo by se taky staral o svět kolem sebe, když mu po obrazovce tečou nervy, a přitom by stačila jen malinkatá chvilka nepozornosti, a obrovská mozaika veškerého snažení by se rozpadla na malé, nepěkně vyhlížející střípky.

Nyní se pokusme vrátit zpět z tohoto zaprášeného období a snažme se podívat věci na zoubek z dnešního hlediska. Pochopitelně že hra, o které je nyní řeč, nemůže být nic jiného než monumentální megapařba *CD-Man* (též známá jako *Pacman*).

Tato hra svojí obtížností a přitom doslova triviální jednoduchostí dokázala přivést do stavu nepříčetnosti či těžké deprese mnoho lidí, které jsem kdysi znal (dnes sedí v místnostech bez oken, kam nedopadne špetka slunečního svitu). Ano, věřte tomu nebo ne, *CD-Man* je vskutku hra, která dokáže člověku pořádně zpěnit krev v žilách, a pokud si ji nevyzkoušíte na vlastní kůži, těžko budete věřit mému tvrzení.





Nosná myšlenka hry je vskutku geniálně jednoduchá. Celá hrací plocha vždy sestává pouze z jedné obrazovky, na které máte za úkol sesbírat všechny tečky plus ještě nějaké ty bonusy v podobě všelijakých druhů ovoce, korálů či jiných věcí navíc. Právě k tomuto účelu dostáváte do rukou onoho CD-Mana, tedy panáčka (či spíše kuličku), s kterým poté můžete pohybovat různými směry a tyto tečky pojídat. Problém je pochopitelně v tom, že hrací plocha je vždy omezena pouze na několik navzájem propojených tunelů, obsahujících kromě vaší maličkosti rovněž dravou havěť, definovanou například do podoby obrovských pavouků či nebezpečných žraloků. V praxi to pak znamená, že jakýkoliv kontakt s takto označenými bytostmi se rovná smrti, tedy ztrátě jednoho života. Životy máte na začátku klasicky tři, ovšem vedete-li si dobře při sbírání teček a bonusů, jste vždy jednou za čas jedním navíc odměněni.

Člověk ale začne po velmi krátké době tyto bytosti připravující ho o drahocenné životy doslova nesnášet a právě k tomuto účelu jsou určeny zvláštní červeně pulsující tečky. Podaří-li se vám jednu z těchto teček slupnout, prohodíte si dočasně role s těmito příšerami a zase pro změnu pojídáte vy je, za což získáváte body navíc.

Jednotlivé úrovně jsou velmi variující a z počátečních dětsky snadných se později vyklubou hotové pekelné orgie. Přibývá počet teček v nich obsažený, zvětšuje se rozloha a komplikovanost tunelů, nepřátelé se doslova množí, ale hlavně, což je vlastně ze všeho nejhorší, se rapidně zvyšuje hrací rychlost. Protože jestli vám ty první mohly připadat vcelku pomalé, velmi brzy zjistíte, že se dění na obrazovce začíná pohybovat takovou rychlostí, že občas docela ztrácíte přehled o situaci. Právě zde jsem narazil na největší problém, protože když jsem *CD-Mana* spustil poprvé na svém Pentiu, velmi záhy jsem poznal význam nápisu Game Over. V podstatě každá hra trvala něco okolo třech vteřin, ve kterým jsem přišel o všechny životy, aniž bych byl schopen jakkoliv zareagovat. Ale to pochopitelně nemohu pokládat za chybu hry, vždyť kdo z nás by v roce 1989 tušil, co všechno se na poli počítačů odehraje během tak krátké doby.



◄◄ Začínám být přejedený, nicméně hlavní je nevzdávat se a bojovat (spíše svačit) dál.

▼ Hurá, já věděl, že to nakonec dokážu.

Vskutku, když tak přemýšlím, nenapadá mě vůbec nic, co bych mohl této hře vytknout. Že je příliš obtížná a myšlenkově nenáročná? S velmi jednoduchou grafikou a s téměř absencí zvukových efektů? Že nepodporuje 3Dfx? Koho to zajímá, u této hry jsou nejpodstatnějšími atributy hratelnost a zábava. Ostatně, říkal jsem vám přece, že se jedná o klasiku, ne?

Chalid Himmat



Léto s Oskarem

Tento způsob léta zdá se mi býti poněkud nešťastný.

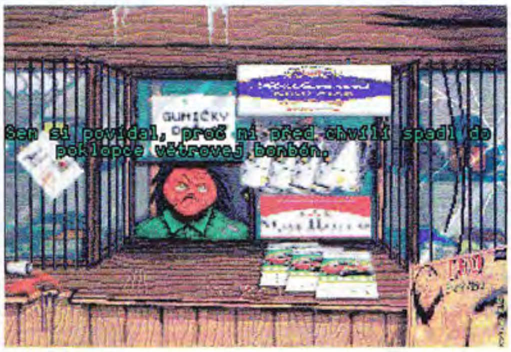


NÁDRAŽÍ

Z koše u zastávky vylovte hamburger a dejte ho žebrákovi. Potkánka, kterého zašlápne, seberte taktéž a udělejte s ním to samé. Získané vousy použijte na okénko u dveří do baru. Uvnitř použijte pětikorunu na pravý automat a až se vzpamatujete z hrozného šoku, seberte z botníku sprej a klíč. Klíčem odemkněte dveře.

Balík peněz si rozměňte u trafikanta, a to tak, že je použijete na trafiku. S drobáky už se snáze nakupují jízdenky, a tak stejným způsobem zakupte lístek do Kotěhůlek na nádraží u Duka Nukema. S lístkem v pravé ruce a úsměvem na tváři nastupte do vlaku.





VLAK

Ve vlaku nejprve navštivte bližší WC a vypůjčte si zrcadlo. S ním jděte do kupé číslo dvě a použijte ho na stařenku. Ta si bude mít s kým povídat a nechá vás, abyste si vzali tlačenku. Tu obratem doneste funícímu a hlady umírajícímu tlusťochovi do třetího kupé. Odtud zavítejte na vzdálenější WC a seberte se země řetízek, který se bude náramně hodit Romům v kupé číslo čtyři. Knihu básní předejte dívce v prvním kupé a černochovi naproti nabídněte jednu Startku. Získané ameriky odneste do prvního kupé závislé krasavici. Vraťte se na chodbu a seberte něco na zemi, což jsou ve skutečnosti dvě fazolky, které pasují do nosu chrápajícímu Freddymu v kupé číslo tři. Až vám dívka dá fotku, opusťte kupé.

ZASTÁVKA V POLÍCH

Jděte k zastávce a vejděte do budky. Oplzlému nádražákovi dejte erotický plátek a vyjděte ven. Na zahrádce natrhejte květiny a nastupte do autobusu. Řidiči dejte pár peněz a posaďte se vedle Svatavy.

LES

Jděte k ohništi a seberte větev na obrazovce se seníkem. Zaskočte do lesa a na doupě použijte mrkev. Ubitého jezevcozajíce seberte a jděte k ohništi. Tam položte větev na ohniště a použijte na ni sprej. Na mírně toxickém ohýnku opečte nožem zpracovaného hlodavcosavce a jděte do seníku. Vylezte po žebříku nahoru a máte to za sebou. Vylezte ze seníku a jděte k autobusu a posléze i do něj.

KOTĚHŮLKY

Z obnažené zdi vyberte cihlu a přes utrženou laťku v plotě vlezte na zahradu. Tam seberte bombarďáky a nožem přeřízněte šňůru na prádlo. Z dlouhého provazu udělejte nožem dva a ten kratší použijte na babiččino spodní prádlo. Do získaného pytle natrhejte zopár třešní. Projděte ze zahrady k okénku a vysklete jej cihlou. Na pařez použijte provaz a slezte po něm do domu. Uvnitř vyšplhejte po schodech a vstupte do kuchyně.

Až přijdou stařečci, dejte babce květiny a seberte stoličku u stolu. Použijte ji na konvičku za dveřmi. Na zahradě uškubněte dědovi jeden lístek cannabis indica a dejte ho krávě ve chlívku. Použijte na ní stoličku a konvičku a pusťte se do dojení. Výsledek své práce odneste babce.

Klíčem od babky odemkněte žluté dveře a odejděte do vesnice. Tam se příliš nezdržujte a jděte rovnou k řece, kde poklepejte na rameno sedícímu rybáři. Až se rozloží, proberte se jeho ostatky a nalezeným klíčem odemkněte loďku nad splavem. Až se vzpamatujete, hoďte po klukovi v okně třešně a vylezte za ním nahoru. Vzhledem k tomu, že se tam ale moc věcí dělat nedá, vraťte se do chalupy.

Ve dveřích do kuchyně se jaksi prapodivně kinklá děda. Vezměte si od něj foťák, jděte do fotolabu koupit film a stavte se i v obchodě vedle. Klikněte na baterie ležící mezi televizí a čepicemi a jsou vaše. Teď již stačí jen všechno poskládat dohromady, zajít do budky u řeky a na pravé okno použít píšťalku. Hotové snímky si nechte vyvolat a doneste je dědovi. Až si je vezme, zeptejte se ho na ně ještě jednou a dostanete další úkol. Dojít do hospody pro pivo. Tak se tam tedy vydejte.

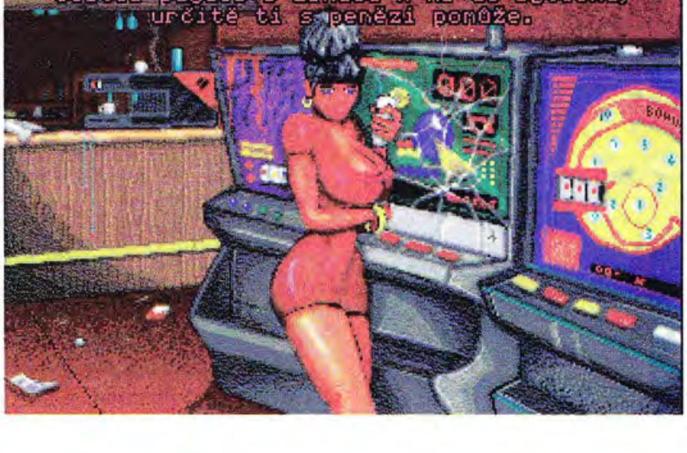
Až budete v útulné vesnické nalévárně, dejte hospodskému džbán a objednejte si doň pivo. Než se natočí, popovídejte si s divným patrónem a dejte mu fotku dívky z vlaku. Za odměnu dostanete pilulky pomáhající „ochablým" mužům. Vezměte si od hostinského pivo a vraťte se do chaloupky. Až si děda vezme džbánek i Penostav, odejděte na chvíli, a až se vrátíte, budou mít oba stařečci lepší náladu. Promluvte si o tom hlavně s babičkou, která vás pustí na zábavu.

V hostinci projděte rovnou do vedlejšího sálu a promluvte dvakrát s dívkou u stolu a věnujte jí svou kšiltovku. Až domluví, jděte do výčepní místnosti a oslovte dívku u stolu.

KONEC

Tomáš Varoščák





Realms of Arkania 3: Shadows over Riva

Začínám mít pocit, že se z návodu na Rivu stal nekonečný seriál, protože se dnes u něho setkáváme již po sedmé.

Abyste se dostali do potopené lodi obsahující Borbaradovu hůl, budete muset nejprve podstoupit zžábrovací proceduru, v které se naučíte krátkodobému dýchání pod vodou. Pochopitelně v tom má prsty magie mocných čarodějů, které se vám podařilo osvobodit z pevnostního žaláře. Jakmile tedy budete připraveni na podmořské dobrodružství, oznamte to kouzelníkům a oni se postarají o váš přesun do přístavní zátoky.

EVEN STAR - PŘÍSTAVNÍ ZÁTOKA

První věcí, kterou budete muset v této lokaci vykonat, je kontaktování krále vodních bytostí, Nixů. On bude pro vás klíčem k získání hole, takže se k němu chovejte slušně. Zadá vám úkol, abyste se podívali na část jeho lidu, z které se stala najednou pubertální verbež (celý problém je v tom, že mládež našla v potopené lodi skladiště vína :-)). Co se týče vodních soubojů jistě brzy poznáte, že zbraně mají v tomto prostředí sotva poloviční účinnost, ale vzhledem k tomu, že zde nedojde k nějakému extra náročnému boji, to v podstatě moc nevadí. Další věcí je vodní dýchání, které máte propůjčené pouze na omezenou dobu, takže se zbytečně moc nezdržujte pokukováním po okolí. Pokud se vám stane, že se vaše postavy začnou topit, dejte jim sníst Kujabo bylinku od čarodějů, která prodlouží trvání jejich kouzla.

1. Jakmile se potopíte, dosáhnete mořské dna přesně v tomto místě.

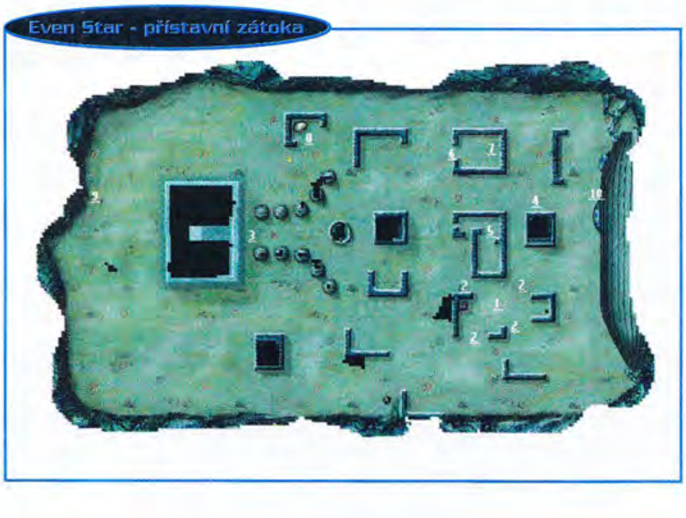
2. Přátelská nixí stráž vás odvede do paláce svého krále, kde se k vám ihned připojí nixí žena Zorka (střežte ji jako oko v hlavě, jinak se vám nepodaří získat hůl).

3. Zde se nachází podmořské sídlo krále Nixů, kterého během vašeho podvodního putování navštívíte hnedle několikrát. Při vaší první návštěvě vám dá za úkol se podívat do vinného sklípku a zjistit příčinu zkaženosti některých Nixů. Jakmile se vám úspěšně podaří splnit tento úkol, dostanete od něho za odměnu určitou důležitou věc, s jejíž pomocí se budete moci dostat do potopené lodi. A až se nakonec vrátíte z potopené lodi s prázdnou, nixí král se nakonec podvolí vám Borbaradovu hůl vydat, ale to pouze v případě, že je Zorka, nixí žena, živa a zdráva. A nakonec, jakmile od něho získáte hůl a budete se chtít vydat zpět na pevninu, se jedna z vašich postav do Zorky zamiluje a bude zde s ní chtít zůstat. Pochopitelně to závisí čistě na vašem úsudku, ale z vlastní zkušenosti vám nedoporučuji zde nějakou postavu nechávat.

4. Na tomto místě intervenujte ve prospěch mučené ryby, jinak by se do věci zapojila Zorka a mohla by tak přijít k úrazu.

5. Zde si všimněte Nixe mizícího v obchodníkově domku.

6. Agresivní rostlinka hlídající toto místo musí být bezpodmínečně zneškodněna. K tomuto účelu vám doporučuji použít spíše menší, ale zato dostatečně ostré zbraně. Odměnou za vykonanou práci vám bude nejen možnost tudy v budoucnu procházet, ale rovněž docela dost zkušeností.





7. Skrze poklop umístěný na tomto místě se můžete protáhnout do vinného sklípku. Nicméně ještě před tím, než tak učiníte, je nutné zahlédnout Nixe mizícího v tomto domku u bodu 5.

8. Pokusíte-li se získat perlu z této obrovské škeble, dojdete pouze k újmě na zdraví a ještě navíc se vám na dva dny sníží hbitost a zvědavost.

9. Nejzvědavější postava vaší družiny zde prostrčí ruku skrze díru v kameni a bude pokousána mořským úhořem.

10. Obrovská díra v trupu lodi vám poskytuje možnost se do ní protáhnout, ale nemá smysl tak činit, dokud nesplníte první úkol od nixího krále.

EVEN STAR - VINNÝ SKLÍPEK

V této temné pokladnici naleznete řešení k záhadě neposlušnosti některých Nixů. Rovněž zde můžete najít několik zbraní vhodných pro vodní typ boje.

1. Vchod do vinného sklípku (poslouží vám rovněž jako východ).

2. Obrovská hromada uhlí.

3. Přestože se na tomto místě pokusíte skrýt, nikdy se nevyhnete souboji s partičkou Nixů.

4. Další hromada uhlí.

5. Tudy se můžete protáhnout do vedlejší místnosti.

6. Hadí rostlinky, lebedící si v klidu na tomto místě, mohou být nebezpečné tomu, kdo se k nim pokusí přiblížit, přesto se však doporučuje tak učinit.

7. Truhla obsahující ideální podvodní zbraně - trojzubce.

8. Jakmile vstoupíte do této místnosti, nezbude vám nic jiného, než se utkat s docela početnou partou opilých Nixů .

9. Zde najdete klíč k záhadě neposlušnosti některých Nixů - obrovskou zásobárnu vína. Z toho pochopitelně vyplývá, že na vině byl alkohol, a proto všechny láhve zničte (taková škoda), čímž splníte první úkol od krále.

10. Po splnění úkolu se vraťte do královského paláce a oznamte novinu o své úspěšnosti jeho veličenstvu. Vaše snažení bude odměněno bouřlivými ovacemi a král vám za odměnu věnuje magickou hůlku nutnou k otevření dveří v nitru lodi. Á propos, nyní se můžete konečně skrze díru do lodi (bod 14) protáhnout a započít tak finální část questu, hledání Borbaradovy hole.

EVEN STAR - POTOPENÁ LOĎ

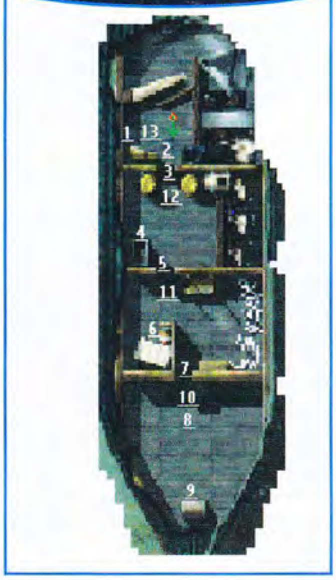
Cílem této lokace je probojovat si cestu přes vodní elementály k truhle, která by měla obsahovat Borbaradovu hůl. Bohužel však nakonec zjistíte, že hůl se v truhle vůbec nenachází, ale má ji u sebe celou dobu nixí král, který si s vámi takhle pouze pohrával.

1. Vchod do této lokace.

2. Nyní se nacházíte na jednom z nejkomplikovanějších míst v celé hře. Vaším úkolem zde je dostat se o patro výše k zavřeným dveřím



Even Star - potopená loď



a otevřít je. Otevřít tyto dveře můžete klidně zezdola, ale horší je se pak dostat nahoru k nim. Podle mého názoru se jedná o chybu ve hře, protože jsem na tomto místě (a nejenom já) strávil poměrně dlouhou dobu, než se mi to nakonec podařilo. Důležité je nejprve snížit zatížení vašich postav circa na 800 mincí a poté jim všem sundat boty se zátěží (k tomu použijte klávesu Delete). Je docela možné, že budete mít štěstí a podaří se vám dostat nahoru hned napoprvé, ale pokud se vám to nepovede hned, neztrácejte trpělivost a zkoušejte to pořád dokola (popřípadě zkuste opustit loď a znovu se do ní vrátit).

3. Tyto dveře otevřete použitím hole od krále (glowstick).

4. Na dně této truhly se nachází podivně vyhlížející hranol, který budete nutně potřebovat k otevření většiny dveří v této lodi. Vždycky ho použijte na hůlku a tím změníte její barevný kód, kterým pak budete moci ony dveře otevřít.

Even Star - vinný sklípek



5. Tyto dveře otevřete pouze zeleně označenou hůlkou.

6. Pozor! Tato truhla obsahuje sice pěknou sadu lektvarů a elixírů, ovšem většina z nich má úplně opačné účinky, než jaké byste od nich očekávali.

7. Na tyto dveře platí oranžově označená hůlka.

8. K tomu, abyste se dostali k truhle uložené ve středu této místnosti, si budete muset nejprve vyřešit spory s partou vodních elementálů, kteří se vám v tom pochopitelně snaží zabránit. Háček je pouze v tom, že zabijete-li jakéhokoliv z nich, objeví se na jeho místě (nebo poblíž) další, čili vlastně ani nemá cenu je zabíjet, protože za to nezískáte žádné zkušenosti navíc. Ovšem zabijete-li toho úplně posledního nejblíže truhle, kouzlo přestane účinkovat a vy ji následně budete moci prohledat.

9. Zde se nachází ona truhla, která by měla údajně obsahovat hůl, ovšem velice brzy poznáte, že je zcela prázdná.

10. Na tyto dveře platí modře označená hůlka.

11. Zeleně označenou hůlkou otevřete tyto dveře.

12. Uff, a na tyhle platí zase oranžová hůlka.

13. Po úspěšném prohledání truhly se vraťte zpět do paláce krále Nixů. Ten poté co spatří, že jste opravdu odvážní a hrdinní bojovníci, uzná za vhodné vám věnovat onu Borbaradovu hůl, kvůli které jste podnikali celé toto podvodní dobrodružství. Pochopitelně vám ji dá pouze v případě že nixí žena Zorka není nijak vážně zraněna.

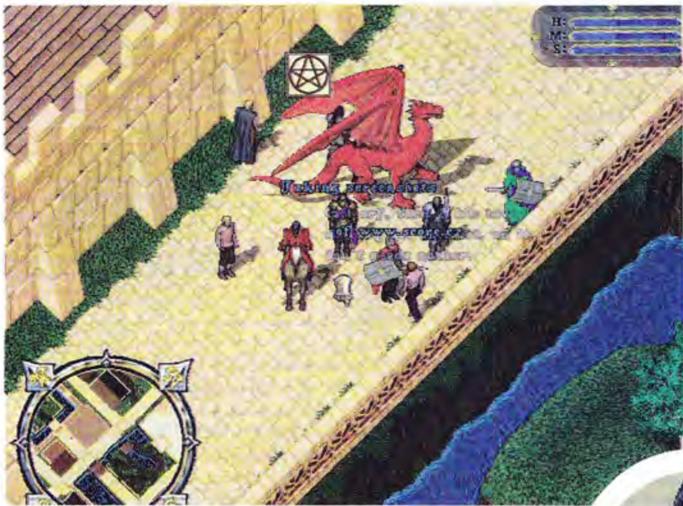
Jakmile získáte hůl, tak se vydejte západním směrem od paláce a budete-li už opravdu chtít opustit toto nádherné podmořské království a už nikdy více nemít tu možnost se kochat pohledem na jeho krásné korálové útesy a jiná podmořská lákadla, tak si sundejte boty se závažím a vyplavete nahoře na hladině. Cestu zpátky do základny Guildu najdou vaše postavy již naštěstí samy, takže se tím nebudete muset zdržovat.

Pochopitelně jakmile dorazíte do Guildu, tak se kolem vás všichni dychtivě nahrnou, aby zjistili, jakýže nádherný poklad jste to ze dna mořského přitáhli. Ovšem velice brzy jejich počáteční nadšení opadne, protože poznají, že nikdo z nich není s to porozumět runami napsanému textu na holi, a tak vás jistě nepřekvapí, že se opět obrátí na vás s tím, abyste to zašli nechat přeložit. Jediná osoba v celé Rivě, která by tomu mohla porozumět, je podle moudrých kouzelníků vědma Quenya. Vydejte se tedy zase jednou po delší době nahoru do města (stráže po vás stále jdou, takže buďte na pozoru) a vyhledejte ji v Holberkianské čtvrti. Poté co vám runový text, kterým je popsána hůl, přeloží, se vraťte zpět do základny Guildu a předejte ho kouzelníkům. Jim se tímto během krátké doby podaří zjistit, kde přesně by se měla nacházet královna červů, takže vy budete mít opět nějaký čas dát dohromady vaši družinu. Počítejte ale s tím, že doupě královny je již úplně poslední částí této rozsáhlé hry, odkud už nepovede cesta zpět, takže teprve v případě, že si budete stoprocentně jisti, klikněte na ikonku doupěte a přeneste se tam. Jak jste ale již možná vytušili, tak se královna nachází ukryta přibližně v půl metru velikém kokonu, čili k tomu, abyste se jí dostali na kobylku, budete muset podstoupit zmenšovací proceduru. To znamená, že přijdete téměř o celou svojí výbavu. A to vám pochopitelně sděluji jen tak na okraj, abyste věděli, do čeho se pouštíte, ale k doupěti samotnému a jeho popisu se dostaneme až příště, v dokončení této téměř nekonečné návodové sekce.

Chalid Himmat

Ultima Online

Život v Ultimě Online není žádné peříčko. Proto patříte-li mezi hrstku šťastlivců, co mohou vychutnávat kvality této úchvatné hry, nechejte se námi trošku poučit a přečtěte si pár rad do života.







ULTIMA A PENÍZE

Co si budeme namlouvat, život v *Ultimě* se od toho normálního v tomto ohledu moc neliší, prostě nemáte-li peníze, nemůžete očekávat mnoho zábavy. A zrovna tak, jako i v normálním životě, je rovněž i v *Ultimě* docela komplikované nějaké větší jmění (zpočátku i to základní) získat. Jenže narozdíl od života máte v *Ultimě* daleko více reálných možností, jak finančními prostředky své konto v bance vybavit. Existují dva základní způsoby, jak je možné si peníze opatřovat. Buďto se vydáte cestou ctnosti a budete poctivě pracovat, či lovit zlé stvůry a vykrádat doupata mocných draků či lichů, nebo se prostě otočíte k světlu zády a stanete se sprostým vrahem (PéKáčkem) či zlodějem.

Způsobů obživy je vskutku tak obrovské množství, že kdybych je zde měl vyjmenovat všechny, zabralo by to přinejmenším polovinu časopisu. Takže se vám zde pokusím uvést pouze ty nejrozšířenější:

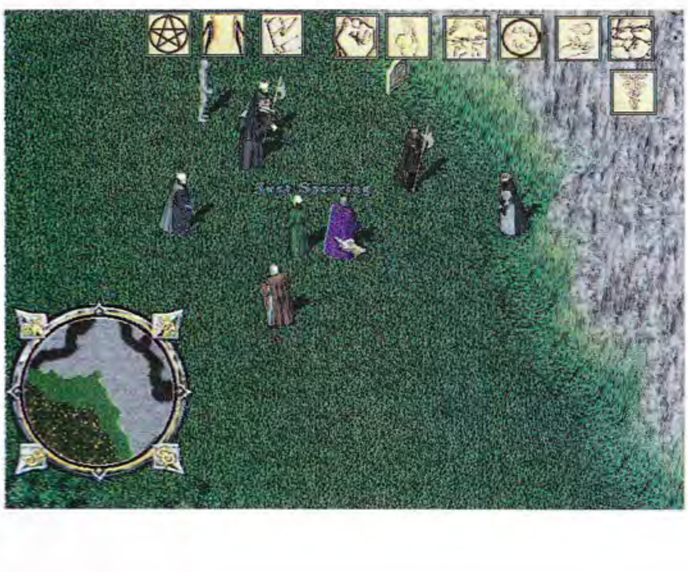
1. Chytání ryb - nejoblíbenější činnost Wotana. K tomuto účelu vám postačí pouze rybářský prut a klidné místečko někde poblíž vody (zámožnější rybáři vyjíždějí za rybolovem na moře), kde budete moci zkoušet své štěstí. Pokud se vám nějakou rybu podaří ulovit, můžete ji prodat v hospodě (pouze za jeden zlaťák), anebo, což bývá zpravidla výhodnější, ji pomocí nože rozčtvrtit na malé části a ty poté uvařit. Za takto uvařené ryby pochopitelně získáte daleko více peněz, ale problém je v tom, že jich od vás hostinský zpravidla tolik nekoupí (funguje zde zákon nabídky a poptávky).

2. Dalším způsobem získávání peněz je lov divoké zvěře (jeden ze způsobů obživy Tomáše Varoščáka). To se prostě jednoduše vydáte do lesa, kde se pustíte do stopování (skill Tracking). Když se vám podaří nějakou zvěř vystopovat, skolíte ji. Poté ulovené tělo zpracujete na maso a kožešiny. Maso můžete prodat, nebo rovněž uvařit a prodat výhodněji. Kožešiny se dají také rovnou prodat, ale daleko efektivnější variantou je si pořídit šicí náčiní a sešít z nich nějakou jednodušší koženou zbroj, za kterou získáte u obchodníka docela dost peněz.

3. Hodně lidí se při vytváření postavy nechá zlákat vidinou kovařiny. Kovařina je ale práce velice náročná a teprve dlouhý trénink v tomto oboru vám přinese kýžené ovoce. Takový kovář potřebuje ke svému životu hlavně rudu, kterou si zpravidla rovněž sám někde v horách nakutá (skill Mining). Tu poté přetaví na železné ingoty, z kterých teprve může začít vytvářet finální produkt. Kvalitní kovář je schopen ukovat téměř jakoukoliv zbroj (v závislosti na jeho schopnostech) a dokonce se i někdy stává, že opravdu dobrý kovář, zpravidla GrandMaster vytvoří zbroj daleko kvalitnější, než jakou byste mohli pořídit v tom nejlepším obchodě v Britannii.

4. Zabíjení nestvůr je dle mého názoru ten nejlepší způsob obživy. Nejenže vám takto rapidně stoupají vaše bojové, popřípadě čarodějné schopnosti, ale rovněž, máte-li štěstí, můžete najít opravdu skvostné poklady. Příšer je v *Ultimě* vskutku úctyhodné množství, a abych vám řekl pravdu, zatím jsem ještě neměl se všemi tu čest. Nejlepším místem pro boj s nestvůrami jsou dungeony, kterými je poseta celá mapa Britannie. Těch hlavních je celkově osm (plus existují i skryté dungeony, typu ztraceného města Wind) a každý z nich je obývaný jiným druhem stvůr. Zatímco například v Covetous mezi nejvytvrdlejší patří Lich (nachází se zpravidla v trůnním sále) a Gazer, v Destardu patří mezi standardní stvůry draci, obři a trollové. Jak tedy vidíte, volba dungeonu, do kterého se vydáte, je nadmíru důležitá a rozhodně byste neměli, hlavně zpočátku, příliš přeceňovat své schopnosti.

5. Kradení je v *Ultimě* rovněž jako i v normálním životě (stačí občas pozorovat zprávy a nebudete na pochybách) živnost zpravidla velice výnosná. Jenže narozdíl od toho normální života je kradení v *Ultimě* vždy nějakým způsobem potrestáno a patří do skupiny velice rizikových způsobů obživy. Nezřídka se stává, že jste vaší obětí přistiženi při činu a poté zabiti buďto městskou stráží, nebo onou osobou samotnou. Nicméně nejhorší věcí na kradení je, že velice brzy po zavedení této živnosti začnete pozorovat snižování vaší občanské pověsti (viz pokračování článku dále).



ULTIMA A DOVEDNOSTI

Celkový repertoár možností toho, co můžete v *Ultimě* dělat, je vážně nepředstavitelně rozsáhlý. Máte snad chuť se stát kuchařem, švadlenou, pastevcem či horníkem? Žádný problém, protože i takovéto inferiorní činnosti můžete provozovat. Čím se stanete, záleží pouze na vaší chuti.

Sice zde neexistují přímo povolání, jak jsme tomu již zvyklí od jiných dungeonů, ale vše je založeno na systému dovedností. Přesto jste vždy oslovováni podle toho, jaký ze skillů máte na nejvyšší úrovni. Například máte-li swords-





manship na 60, jste Journeyman Swordsman, máte-li čarování na 100 (což je zároveň maximální hranice), jste GrandMaster Mage, a takhle bych mohl pochopitelně ještě hodně dlouho pokračovat.

Mezi ty nejdůležitější dovednosti, pokud chcete chvíli přežít, patří schopnost ovládat nějakou zbraň (meč, luk, palcát...), taktika (určuje rozsah zranění, jaké způsobíte nepříteli), odolnost vůči kouzlům (PéKáčka číhají na každém rohu a chcete-li přežít alespoň jeden Fireball, trénujte právě tento skill), páčení zámků (k čemu vám bude, že se probojujete do srdce dungeonu, když si pak nebudete moci odnést ty největší poklady - možno též používat magické otevírání zámků), stopování (bez něho nevíte o případném nebezpečí číhajícím za rohem) a schovávání se (užitečná vlastnost, zejména když si chcete někam odskočit - nezapomínejte, že se jedná o online hru a žádná pauza neexistuje).

ULTIMA A MAGIE

O tom, že magie hýbe světem *Ultimy*, nemůže býti pochyb. Je to věda s velice rozmanitými možnostmi, ale zároveň jak je mocná, tak je i nevyzpytatelná. Mnohdy se totiž stane, že ve chvílích, kdy na ní nejvíce spoléháte, prostě vynechá a vy se můžete jít klouzat.

Největším problémem magie je její nákladnost. Jedná se stoprocentně o nejdražší koníček, protože k čarování je kromě magické síly (závislá na inteligenci) rovněž potřeba spousta surovin. Čili když si pak spočítáte náklady na jedno kouzlo, zjistíte, že se sice jedná například pouze o 30 zlaťáků, ovšem když si to vynásobíte třeba 200, poznáte o jaké nákladnosti zde mluvím. Ale přes všechny tyto zápory patří magie k nejzajímavějšímu vědnímu oboru, jaký můžete v *Ultimě* studovat. Protože teprve poté, co dokonale ovládnete toto umění, začnete mít opravdu pocit moci. Najednou začnete pozorovat povrchní válečníky, zámožné měšťany či vesničany z toho správného nadhledu.

Jednotlivá kouzla se dělí podle kruhu obtížnosti, do kterého spadají. Těch existuje celkově osm (tedy stejný počet známý již z ostatních *Ultim*), přičemž je pochopitelně vždy nutné ovládnout ten nižší, než dostanete možnost se zaobírat studiem toho vyššího. Kouzel je opravdu slušné množství, takže je z čeho vybírat. Z těch nejpoužívanějších bych jmenoval Recall a Mark, pomocí kterých můžete cestovat z místa na místo (popřípadě daleko komplikovanější Gate, které se v této době snažím naučit já), základní útočné kouzlo Fireball, léčitelská Heal, Cure, Greater Healing, či takové frajeřinky, jakými jsou Magic Deflection (odrážení útočných kouzel), Morphing nebo vyvolávání elementálů či démonů.

ULTIMA A POVĚST

Téměř jakákoliv vámi prováděná činnost má svoji odezvu právě ve vaší pověsti (notoriety). Budete-li krást, zabíjet postavy s vyšší notoriety, či žebrat, mohla by se vaše pověst jednoho dne snížit natolik, že by vás stráže na potkání chtěly sprovodit ze světa, obchodníci vám odmítali cokoliv prodávat a nakonec i většina hráčů by se k vám chovala velice nevraživě.

Ovšem na druhou stranu, budete-li se chovat správně „avatarovsky", což obnáší rozdávání peněz chudým, pomáhání slabším či plnění úkolů od NPC postav, vydá se vaše pověst směrem k nebeským výšinám. Každý vás bude uctivě zdravit, obchodníci vám dají slevy na své zboží a vesničané se vám budou v bázni a úctě klanět. Ale abych řekl pravdu, tak celkový systém pověstí je natolik komplikovaný (záleží na obrovském množství aspektů), že bych se zde opravdu velice nerad pouštěl do jeho hlubšího rozboru.

ULTIMA A PÉKÁČKA

Největším problémem v *Ultimě* jsou právě PéKáčka, tedy hráči bavící se zabíjením a okrádáním ostatních. Neexistuje nic horšího, než když strávíte tři dny v dungeonu, máte napakovaný baťoh poklady k prasknutí a po cestě domů vás sprostě zabijou a oberou. Ale holt takový je život a taková je i *Ultima*. Programátorský tým však pracuje na patchi umožňujícím reportovat své zabití strážím, které poté vyvěsí listinu s odměnou vypsanou právě na hlavu takovéhoto PéKaře, čili jejich činnost bude tímto krokem dozajista zkomplikována, protože již dnes existuje velké množství Guildů, které se živí právě tímto způsobem.

ULTIMA A REDAKCE

Ultima je hra natolik kvalitní, že se do jejího hraní pustila velká část naší redakce. Najdete nás na serveru Great Lakes, zpravidla v blízkosti našeho rodilého města Trisnicu. Tyto informace platí k datu psaní této recenze, což znamená, že v době vydání SCORE bude již většina zde uváděných postav na daleko vyšší úrovni.

Občanské jméno: Karel Papík
Jméno v UO: Vigo
Povolání: Warrior
Hodnost: Apprentice
Práce: zabíjení nestvůr, zvířat, monster a slabých hráčů s nízkou nobility

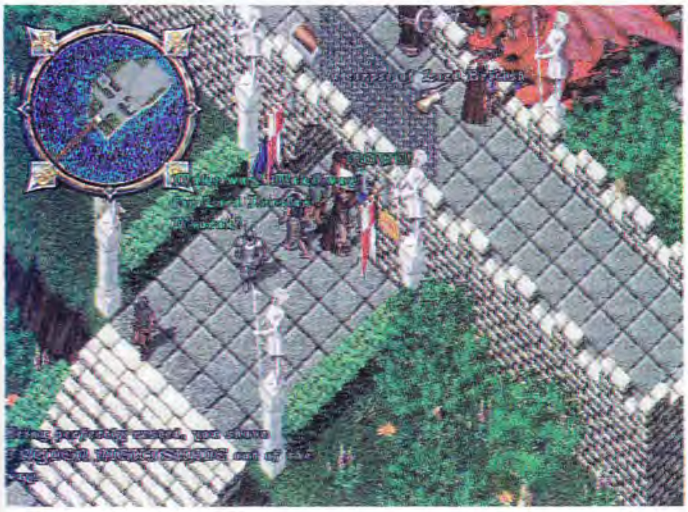
Občanské jméno: Svatopluk Švec
Jméno v UO: Wotan
Povolání: Swordsman a LumberJack
Hodnost: Journeyman a Apprentice
Práce: zabíjení zvěře, rybaření, apod.

Občanské jméno: Chalid Himmat.
Jméno v UO: Akh-Seth
Povolání: Mage a Swordsman
Hodnost: Journeyman a Jorneyman
Práce: objevování tajů vyšší magie, zabíjení PéKáček a příšer, pomáhání slabším hráčům

Občanské jméno: Tomáš Varoščák
Jméno v UO: Tovar
Povolání: Smith, Miner, Tailor
Hodnost: Apprentice
Práce: lov zvěře, kovařina, šití a zabíjení všeho zlého

Občanské jméno: Jakub Červinka
Jméno v UO: Pecenac
Povolání: Smith
Hodnost: Journeyman
Práce: kovařina, kovařina a nic než kovařina

Chalid Himmat





Dark Colony

Vyčerpávající popis jednotek plus doporučení na jejich nejlepší využití jsou základní body tématu, o kterém si dnes budeme vyprávět.

Abych vám řekl pravdu, tak jsme tady v redakci začínali mít takový neurčitý pocit, že pod slovem návod si každý vždy ihned představí řešení nějaké komplikované adventury, či rozsáhlého dungeonu. Jen málokdy se totiž stávalo, že byste se mohli v návodové sekci SCORE setkat s tipy, radami, popisem jednotek či snad nedej bože přímo řešením některé ze strategií. Pochopitelně by z toho mohlo být téma na dlouhou debatu (taky předpokládám, že bude), či několikastránkovou úvahu. Nicméně jsme se rozhodli tento neobvyklý trend (v zahraničí jsou totiž návody na strategické hry samozřejmou součástí většiny časopisů) zlomit a nastolit tak v návodech rovnoprávnost a netrpět déle už tuto herní diskriminaci. Důkazem našeho snažení vám proto může být například dnešní popis všech jednotek k báječné realtime strategii *Dark Colony*, kterou osobně pokládám za jednu z nejchytlavějších her poslední doby.

POPIS LIDSKÝCH JEDNOTEK

TROOPER

Výška: 2m
Váha: 87kg
Nevýhody: tenká zbroj



Pěšák je základní lidskou jednotkou. Ve většině ostatních strategických her je nedobrým zvykem, že základní jednotky právě typu pěšáka vyrábíte pouze v počátečních misích a s postupem času, kdy vynalézáte lepší a dokonalejší zbraně, od této základní upouštíte. *Dark Colony* je právě v tomto směru téměř unikátní, protože každá jednotka ve hře, včetně pěšáka, má svoje zvláštní postavení v řadách vojska. Nejlepší využití této jednotky spočívá v likvidování neustále obtěžujících vzdušných cílů.

BARRAGER

Výška: 4m
Váha: 400kg
Nevýhody: velice nízká mobilní rychlost.



Dělostřelecká jednotka je vynikající zejména při ostřelování vzdálených cílů, jakými jsou například nepřátelské věže. Její nejlepší umístění je v týlu celé armády odkud může zcela nerušeně likvidovat nepřátelské jednotky. Základními slabinami jsou nízká rychlost, ale také nemožnost útočit na vzdušné cíle.

REAPER

Výška: 3m
Váha: 800kg
Nevýhody: krátký dostřel



Mech je těžce obrněná útočná jednotka, speciálně upravená k demolici pozemních jednotek všech druhů. Ideální je pochopitelně pro decimování nepřátelské pěchoty, nad kterou má obrovskou výhodu, nicméně je i perfektní zbraní při ničení cizích budov. Mezi základní slabiny patří velmi krátký dostřel





(sotva poloviční v porovnání s pěšákem) a hlavně nemožnost se bránit či napadat vzdušné cíle.

OSPREY IV

Výška: 1.04m
Váha: 800kg
Nevýhody: slabá zbroj



Primárním zaměřením této vzdušné jednotky jsou průzkumné akce. Jelikož je velice rychlá a agilní, pronikne zpravidla i těžce střeženou nepřátelskou pozicí a zjistí vám tak velmi důležité informace o stavu cizí armády. Rovněž je i docela dobře využitelná při ostřelování těžkých pozemních jednotek, které se nejsou schopny bránit proti útokům ze vzduchu.

S.A.R.G.E

Výška: 2.5m
Váha: 500kg
Nevýhody: vysoké náklady na výrobu



S.A.R.G.E je bez debaty jednou z nejlepších lidských jednotek. Jedná se o zvláštním způsobem geneticky vyšlechtěného hybrida mezi člověkem a robotem. Jeho hlavními přednostmi jsou obrovská ničivá síla jeho zbraní, veliký dostřel a rovněž vysoká rychlost. Mezi nevýhody patří snad jen malá odolnost, z čehož vyplývá, že se tuto jednotku nedoporučuje aplikovat do předních linií. Další takovou specialitkou je schopnost odvádět Petra-7 surovinu přímo z cizích těžebních plošin. K tomuto účelu stačí jednotku pouze přesunout do blízkosti cizí plošiny a použít funkci Steal, která začne odvádět přibližně 50% produkce do vaší kapsy. Mezi další vymoženosti této jednotky patří útok napalmem (možno používat teprve až po upgradu jednotky). Ten zasáhne vždy určitou oblast a všechny jednotky nacházející se v jejím rádiusu nejenže budou poškozeny, ale rovněž je postihne dočasná paralýza (něco jako jedovatý útočný plyn botulin).

EXPLOITER:

Výška: 1.8m
Váha: 1100kg
Nevýhody: nejsou zabudovány žádné obranné systémy



Jedinou funkcí této mohutné jednotky je schopnost těžit surovinu Petra nacházející se v oblastech Dark Colony. Je velmi rychlá, ale vzhledem ke slabé zbroji (ve stavu přesunu) a žádným obranným systémům by se nikdy neměla vydávat na cestu sama. Kromě těžení Petry je rovněž schopna získávat i artefakty ze zvláštně označených lokací (jedná se zpravidla o malé fialové pentagramy).

FIRESTORM

Výška: 2m
Váha: 400kg
Nevýhody: slabá zbroj za pohybu



Firestorm je jednotka vytvořená hlavně pro obranné účely. Jedná se o mobilní obran-



nou věž, která je schopna se sama přesunout na místo určení, na kterém se poté zakope do země, aby držela pozice. Výhodou je velká vzdálenost dostřelu a mohutná síla zbraní. Vždy si postavte nějakou věž k těžební plošině, aby ji mohla chránit proti pozemním, ale rovněž i vzdušným útokům.

SENTINEL

Výška: 1.4m
Váha: 227kg
Nevýhody: krátká životnost a slabá zbroj



Sentinel je v podstatě chodící mina. Vždy ji můžete přesunout na nějaké místo a nechat ji tam zakopat. Ona pak začne skenovat své nejbližší okolí a pátrat po přítomnosti nepřátelských jednotek. Pokud se jí nějakou podaří detekovat, nastane ničivá exploze, která se postará o vyčištění jejího dalekého okolí. Nevýhodou je, že takto explodovat může pouze třikrát, načež ten třetí výbuch jí bude osudný. Zakopanou minu je možné zpozorovat pouze za pomoci speciálních (S.A.R.G.E, Gorrem) a leteckých jednotek.

ANGEL ONE

Výška: 31m
Váha: 1400kg (nenaložená)
Nevýhody: žádné obranné systémy



Obrovská nákladní loď není bohužel určena pro válečné účely. Přiletí sama pouze v případě, kdy stavíte novou budovu, nebo na zavolání vašeho velitele. Jedná se o zvláštní schopnost velitele, který je tímto způsobem vždy schopen po určité době zavolat posily (počet jednotek závisí na hodnosti velitele).

MEDI-CRAFT

Výška: 2.4m (rozpětí křídel)
Váha: 92kg
Nevýhody: žádné obranné systémy



Medi-Craft je jednotka, která má pouze jednu zvláštní schopnost. Může opravovat jak budovy, tak i jednotky, což je v některých situacích opravdu nedocenitelná schopnost. Bohužel se není schopna bránit a stane-li se terčem útoku, velmi brzy se odebírá do věčných lovišť. Z tohoto důvodu ji vždy nechávejte poletovat v zadních řadách, aby na ni vaši nepřátelé nemohli.

POPIS CIZÁCKÝCH JEDNOTEK

Z důvodu naprosté totožnosti s lidskými jednotkami jsem se rozhodl tyto níže uvedené delšího popisu ušetřit - Atril = Barrager, Ortu = Osprey IV, Brozaar = Exploiter, Xenovort = Firestorm, Slom = Sentinel, Saucer =Angel One, Zisp = Medi-Craft.

GRAY

Výška: 1.7m
Váha: 60kg
Nevýhody: slabé zbraňové systémy



Šedák je téměř totožný s lidským pěšákem jen s tím rozdílem, že je menší, drobnější a používá jiné zbraně. Při kontaktu s lidskou jednotkou většinou umírá dříve.

SY DEMON

Výška: 2.6m
Váha: 140kg
Nevýhody: neschopnost se bránit vzdušným útokům



Něco jako lidský Repear jen s tím rozdílem, že nepoužívá střelné zbraně. K útoku má připraveny své železem vyztužené drápy, které se stanou osudem každé pěší, ale i jiné jednotky.

GORREM

Výška: 2m
Váha: 75kg
Nevýhody: nákladné šlechtění



Gorrem je velice podobný lidské jednotce jménem S.A.R.G.E. Jedná se o původního obyvatele cizácké planety s vysoce vyvinutými mimosmyslovými schopnostmi. Cizákům se postupem času tyto jeho schopnosti podařilo ještě znásobit a zároveň ho zmutovat k válečným účelům. Ideální je při likvidaci vzdálených, či leteckých cílů. Po upgradu je schopen používat jedovatý oblak, který je totožný s lidským napalmem.

ARTEFAKTY

TEKTAARA



Tektaara je starobylý artefakt se zabudovaným vysokofrekvenčním vysílačem, s jehož pomocí je schopen neznámým způsobem získat kontrolu nad nižšími formami života. V praxi to pak vypadá tak, že doletíte s Tektaarou do těsné blízkosti některého typu hmyzu (malé bytosti pohybující se po povrchu planety) a použijete ho. Sice tyto bytosti nejsou moc silné, ale vzhledem k jejich vysokému počtu to zpravidla nevadí.

MAKTOR



Maktor má patrně nejhezčí efekt ze všech artefaktů. Jakmile je uveden do provozu, stane se z něho lux přepnutý na zpětný chod. Začne totiž nasávat všechny objekty přibližně do vzdálenosti jedné obrazovky. Jakmile se mu to podaří, vcucne je do jednoho bodu v prostoru a ten poté zmenší na jeden maličký atom, který nechá následně explodovat.

SOLARIS



Je založen na systému sluneční energie. Po aktivaci začne absorbovat veškerou energii z okolí přibližně čtyřiceti kilometrů a nakonec takto získanou energii převede do jedné mohutné exploze, která se spolehlivě postará o věčný pokoj do vzdálenosti jedné obrazovky.

LUNATEK



Schopnosti tohoto artefaktu jsou rovněž zcela unikátní. Lunatek po aktivaci začne vysílat do svého okolí chaotické vlny, které dokáží zbavit rozumových schopností všechny jednotky. To znamená, že všechny jednotky zasažené jeho vysíláním se dočista zblázní a začnou pálit zběsile kolem sebe (tedy i do svých spojenců).

KAOX



Je strašlivý nástroj teroru. Jeho síla a moc ničit je vskutku nepředstavitelná. Pravděpodobně se jednalo o stroj určený k masovému vyvražďování tvorstva, který kdysi dávno používaly národy, které rovněž byly jeho tvůrci. Pokud se vám podaří tento artefakt získat, opravdu zvažte, kde a kdy přesně ho chcete použít, jelikož se hravě postará o dokonalé vyhlazení přibližně třech obrazovek hracího pole, což není žádná sranda (ta teprve začíná, jste-li jeho vlastníky v síťové hře).

Chalid Himmat



koutek zoufalců

rady .. strategie .. cheaty .. finty

úvodem

Hned na úvod bych vás chtěl poprosit o takovou maličkost. Velice často nám píšete užitím e-mailu, za což jsme vám pochopitelně velice vděční, jelikož nám to šetří spoustu času s přepisování textu. Ovšem k tomu je nutno ještě dodat, že nám to žádný čas nešetří v situaci, kdy používáte českou diakritiku. Ne že bychom snad měli něco proti češtině, to v žádném případě, žel naši kolegové ze zahraničí ji zatím ještě nezařadili mezi „plné" internetové jazyky. Takže nám pak v praxi chodí dopisy velice nečitelné, plné roztodivných útvarů namísto háčků a čárek a podobně. Proto vás prosím, jestli nám budete posílat jakékoliv dopisy pomocí e-mailu, vyvarujte se používání českých fontů, velice nám tím (a zároveň sobě) pomůžete. Tak to by bylo pár „ostřejších" slov, nyní již můžeme přistoupit k vašim dotazům.

Dneska začněme dotazem pařana Toma týkajícího se hry **Ultima Underworld II**. Vzhledem k tomu, že UU II patří k mým nejoblíbenějším hrám, má tento dotaz tu čest být zodpovězen jako první. Tom se dostal do Krvavých jam, světa plného krve a násilí. Podařilo se mu získat dobrou válečnickou pověst a díky tomu byl schopen vyzvat na souboj Dorstanga, kterého rovněž porazil a získal jeho blackrockgem. Nakonec zabil i kouzelnici Zarii a ve druhém patře potkal čaroděje Zoranthuse. Přesto však neví, co je přesným řešením této úrovně a žádá nás o podrobnější popis nutných úkolů.

Jedním z úkolů v této úrovni je právě poražení Dorstanga, čehož lze dosáhnout hned několika způsoby. Buďto budeš bojovat v arénách a vypracuješ si takovou reputaci, že Dorstang nakonec přijme tvoji výzvu, nebo nejprve porazíš čarodějnici Zarii a Dorstang tě poté vyzve na souboj sám (čímž získáš výhodu volby arény). Anebo jsem objevil ještě jeden způsob poražení Dorstanga, určený hlavně pro slabší postavy, bez nutnosti bojovat. Jdi do třetího patra této úrovně a vydej se jižním směrem. Zde narazíš na obrovitého trolla milujícího hru s kameny (ta spočívá v tom, že on ti ukáže kámen a ty pak musíš hádat jakou měl barvu :-)). Po chvíli hraní se mu zalíbíš a on ti přislíbí pomoc v budoucnosti. Poté zajdi zpět nahoru k Dorstangovi a zeptej se ho na blackrockgem. V tu chvíli se na scéně objeví troll a zjedná v místnosti pořádek a ty získáš onen kámen (rovněž se nezapomeň podívat do severní části, kde jsou tajné dveře s pokladem). Kromě zabití Dorstanga je dalším úkolem odčarovat Guardianovu moc z této úrovně. Dosáhneš toho použitím Altařiny hole v té nejsevernější místnosti prvního patra. Poslední důležitou věcí je kontaktování kouzelníka Zorantuse. On tě požádá o přinesení jeho ztraceného Sceptru of Deadly Seeker zpět, který se ale nalézá až v červeném pekle Věčné pustiny, čili je to pro tebe zatím hudba budoucnosti. Jo a abych ještě nezapomněl, bezpodmínečně si vyzvedni runu VAS z třetího patra (nachází se v místnosti hlídané Dire Reaperem).

Náš oddaný čtenář Jirka má několik dotazů týkajících se bezvadné hry **Civilization**. Zaprvé neví, jak má vyrábět jednotky typu katapult, lodě, kterými disponují jeho nepřátelé.

Řešení tohoto problému je vskutku snadnější, než by se ti mohlo zdát. Vždycky předtím, nežli je možné jakékoliv nové jednotky nebo budovy vyrábět, je potřeba vynalézt tu správnou technologii. To znamená, že vždy po určité době za tebou přijdou tvoji vědátoři s návrhem vymyslet novou věc. Pochopitelně vždy záleží na posloupnosti vynálezů. Například není možné vymyslet nejprve psaní před objevením abecedy a podobně. Například základním kamenem stavby katapultu je matematika.

Za druhé neví, k čemu je dobrá revoluce.

Revoluce je určena k nastolení nové vlády. Na začátku každé hry je nastavena despocie, s kterou to ovšem daleko nedotáhneš, a tak ji časem nepochybně budeš chtít zaměnit například za monarchii, demokracii, nebo nedej bože komunismus.

A nakonec za třetí není obeznámen se způsobem přibývání peněz na jeho konto.

Peníze jsou vždy tím největším problémem, a to neplatí pouze u této hry. Největší vliv na náklady a výnosy má právě výše zmiňovaný typ politické vlády. Dalším důležitým faktorem jsou budovy, které máš ve svých městech. Některé peníze odvádějí (koloseum, vodovod atd..) a naopak jiné penízky přivádějí (banky, tržiště). Proto záleží pouze na tvém úsudku, jak správně vyvážíš poměr mezi náklady a výnosy. A pokud bys snad opravdu chtěl zatáhnout za ekonomickou páku, je rovněž možné pozměnit výši daní, ale zde je potřeba počítat se zvýšenou nespokojeností obyvatelstva v případě přemrštěně vysoké daně.

Tvůrcem dalšího dotazu je Petr Jones, který si neví rady ve hře **Eye of the Beholder II**. Jeho zákys se týká úrovně Temple level II, kterou prošel křížem krážem a nepodařilo se mu narazit na další postup ve hře. Sice ví, že je nejprve nutné se dostat do Silver Tower, avšak neví kudy a jak.

Vchod do Silver Tower se nachází v úrovni Temple level I, přesně o jedno políčko na západ od místa, kde jsi poprvé narazil na chrámové kleriky. Ovšem problém je v tom, že k tomu, aby se ti podařilo tento tajný vchod otevřít, musíš nejprve získat čtyři magické rohy rozházené po celých katakombách a nakonec na ně zahrát na tomto místě (stěna se poté rozplyne). Přičemž pokud mě paměť neklame, tak se v každém patře katakomb nachází právě jeden tento roh. Takže pro chvíli zapomeň na prohledávání horního patra chrámu a vydej se zpět dolů do katakomb hledat kouzelné rohy.

Fable je hra, která nutí si trhat vlasy Zipa z Prahy. Bohužel však jeho problém je natolik rozsáhlý a komplikovaný, že kdybych se jím zde měl zabývat, zabralo by to přinejmenším jeden a půl stránky dnešních Zoufalců. Proto si tě Zipe dovolím odkázat na návod uveřejněný ve SCORE 34, ve kterém se dozvíš řešení všech svých problémů.

Oliver z Bratislavy se nás táže, jak je ve hře **X-Com - Terror from the Deep** možné zajímat ufony.

K zajímání ufonů slouží buďto omračovací obušek, který je k dispozici hned od začátku hry, nebo později vyvinutá technologie malého odpalovacího zařízení. Obušek stačí dát do ruky jednomu ze svých lidí a přiběhnout s ním k nejbližšímu ufonovi. Toho pak tímto obuškem několikráte přetáhni po zádech a on se nakonec svalí v mdlobách k zemi (předtím je ale zpravidla nejvýhodnější ufona lehce postřelit, aby následné omračování bylo co nejjednodušší).

Dotazy na hru **Lost in Time** nás zavalil Víťa z Plzně. První problém má v epizodě I v její druhé části. Prošel bránou a dostal se do domku. Elektromagnetem otevřel dveře a dostal se až ke krbu, který polil petrolejem z majáku. Nyní neví jakým způsobem oheň zapálit.

Nejprve do krbu polož poleno a kapesník a poté oboje polej pet-

Civilization



Little Big Adventure 2



rolejem. Škrtni sirkou o zapalovátko v krabičce od cigaret a zapal oheň. Patrně ale bude problém v tom, že všechny tyto věci nemáš, takže poslouchej dále. Kapesník nalezneš v rybářově domku v košíku (zároveň se hřebíkem a kusem chleba). Poleno se nachází v hromádce u dveří do domku. A nakonec krabičku od cigaret nalezneš v traktoru kousek od domku.

Dále v majáku otevřel dveře pomocí hadice, kterou připevnil k výtahu a zde narazil na další problém. Neví jak má otevřít ty dveře do majáku, kde by se měly nalézat střepy z rozbitého skla.

Řešení tohoto problému je vskutku triviální. Po provedení všech tebou uváděných úkonů stačí pouze výtah odeslat dolů, čímž ony dveře vytrhneš z pantů.

Nakonec sjel výtahem dolů, kde sebral láhev moštu, a zde narazil na svůj poslední problém. Nezná heslo, kterým by se mu podařilo otevřít truhlu ležící na podlaze.

Truhlu otevřeš pomocí symbolů z boku lodi (koule=patrona, meč=dýka, kanón=pistole, přičemž barvy zůstávají zachovány). Hodně štěstí při řešení této hry, budeš ho rozhodně vzhledem k její vysoké obtížnosti potřebovat.

Další k nám doraziví dotaz je zaměřen na hru **Larry 5** a pochází od čtenáře Dana. Ten se dostal s Patty až do budovy K-Rap. Ovšem zde narazil na dveře, které potřebují ke svému otevření číselný kód. Pochopitelně tento kód nezná, čili se nás na něj dotazuje.

Můžeš si v klidu oddechnout, jelikož řešení tvého problému je snadné a už k tobě letí. Jako Patty vejdi do budovy a na DataManu si přečti kód, pomocí kterého otevřeš dveře do kanceláře. Toť vše.

Čtenář Robin nás žádá, abychom do některého z nejbližších SCORE zařadili návod na **Little Big Adventure II**.

Pokud budeš hodný a přineseš nám o tom písemné potvrzení od pana Mikuláše, možná se v budoucnosti s tímto návodem setkáš. Ne, teď vážně, na návodu se pracuje a jistě ho někdy v budoucnu do SCORE zařadíme, jelikož nejsi sám, kdo nás o to prosí.

Petra z Mikulčic nás žádá o rady hnedle k několika hrám. První její dotaz se týká **Agenta Mlíčňáka**. Zde neví, co má udělat, aby obstála u třetí generálovy zkoušky.

Vyjdi ven před budovu a z popelnice vytáhni provaz, na který uvaž granát. V kapitánově kanceláři jej upevni na šuplík a „otevři" ho. Nalezené prášky na spaní smíchej s drobky, které zamíchej do jednoho stolu v baru. Tuto delikatesní směsku nasyp na vršek sloupu u ručkování na cvičišti. Ptáček není na takhle ostré zvyklý, takže ho dokonale zdroguješ a je tvůj. Poté vylez na provaz a zkus svoji výdrž a sílu. V bahně pak naber do hrníčku od kafe vzorek. Nyní hurá do baru. Vypusť ptáka na rádio a vyměň barmanův hrnek s čajem za svůj. Přesvědč majitele podniku, aby se napil. Teď již volnými dveřmi projdi do skladu. Všimni si mrkajícího soudku a pošimrej ho na citlivém místě. Test je vyřešen, jásej.

Další její dotaz souvisí s hrou **7 dní a 7 nocí**. Neví, jak získat holku číslo tři, která má tak ráda dorty. Dort se jí sice už podařilo upéci, jenže Karmína ho nechce. Co s tím?

Po upečení je potřeba ještě dort ozdobit. Zajdi k cirkusu, kde z kupky sena za šapitó vyndej Tondův prášek a posyp jím dort. Poté jdi za Karmínou, ale ta tě nebude chtít ani vidět. Proto jdi do své kanceláře, kde na zásuvku použij mrtvého psa. Stane se z něj elektromagnet. Dojdi na farmu a pořádně si promluv s Fandou. Zeptej se ho hlavně na studnu. Jdi ke studni, dej nabitého psa do vědra a spusť ho do vody. Až ho vytáhneš, bude ve vědru přichycená lžička. Psa si zase vezmi zpět a celé to opakuj, dokud ze studně nezískáš nebozez. S nebozezem vlez do výkopu před hotelem, vezmi si lopatu a nebozez použij na potrubí vpravo. Na unikající plyn dej kondom a vyletíš přímo do okna ke Karmíně. Dej jí dort

a je tvoje. No vidíš, ani to nezabolelo.

Další dotazy se týkají hry **Tajemství Oslího ostrova**. Zaprvé Petra neví, kde sehnat list, který je nutno použít při rozhovoru s orchidejí.

Zajdi se podívat do chaty. Promluv si s oslem za červeným závěsem (1,1). Za kokosový ořech dostaneš kouzelný svitek, který ihned běž přečíst před Velký strom. Zatáhni za páku, která se na stromě objevila a do vzniklého otvoru vlez. V koruně stromu vezmi zelenou liánu visící napravo od „dveří" a použij ji na kotvu. Potom mluv ke zdánlivě prázdnému ptačímu hnízdu (1,1,1). Od ptáčka dostaneš list a můžeš ze stromu slézt.

A konečně by ji ještě zajímalo, kde vzít (a jaký) předmět pro přestup přes lávu při cestě k zapomenutému Oslímu chrámu.

Přes lávu se dostaneš použitím dřeva, které se nachází hnedle před chatkou.

Neznámý zoufalec se nás táže, ve kterém že to čísle SCORE by mohl nalézti kompletní návod na českou hru **7 dní a 7 nocí**.

Návod na tuto hru nalezneš ve starším SCORE č. 13, které je pravděpodobně ještě možné sehnat.

Duke z Pelhřimova by se velice rád dozvěděl, jak je možné se dostat do sedmého dne ve hře **Under a Killing Moon**, jak se uvádí v manuálu.

Bohužel, přestože v manuálu se vyskytují nějaké informace o sedmém dni, jedná se pouze o nejapný vtip ze strany autorů, jelikož žádný sedmý den prostě neexistuje.

Do stařičké hry **Lure of the Temptress** se pustila Jana z Prahy 4. Přestože se snaží, nedaří se jí tuto hru pořádně rozjet, a tak by uvítala alespoň malinkou část návodu.

Jak jistě již víš, v kobce toho není mnoho k vidění (snad kromě díry ve zdi, kterou je možné pozorovat mučení spoluvězně). Shoď pochodeň na slámu (Pull torch) a až přijde Skorl uhasit oheň, proklouzni ven. V další místnosti ihned zastrč závoru (close door, lock door). Promluv si s vězněm (talk to prisoner). S ním, jak vidíš, zatím mnoho zábavy není, jelikož velice žízní. Jdi tedy do vedlejší místnosti, kde seber nůž a láhev (get knife, get bottle). Naplň láhev vodou ze soudku a rozpárej pytel ležící v rohu, nalezneš v něm minci (look at barrel, use bottle on tap, use knife on sack, look at sack). Teď jdi do poslední místnosti vpravo a osvoboď mučeného chudáka (use knife on leather cord). Ratpouch (jak se vězeň jmenuje) bude od této chvíle tvým věrným sluhou a ty mu můžeš libovolně zadávat rozkazy a „programovat" ho jako robota. Snad již budeš schopna pokračovat dále sama...

Robertovi dělala nepříjemnosti hra **KGB**. Hned u prvního úkolu narazil na neřešitelný problém. Prostě ho nedokáže úspěšně vyřešit. V kanceláři se mu podařilo najít vodku, sirky, dolary, štěnici ze sluchátka a baterii. Od sestry zavražděného získal mikrokazetu, ale tím skončil.

Pustil jsi se do řešení opravdu velice komplikované hry, a proto není divu, že jsi vytuhl hnedle na začátku. Nicméně se ti pochopitelně pokusím poradit. Po získání mikrokazety jdi před dům a požádej strážného o klíček od kabinetu. Z kabinetu vyndej noviny a malý kazeťák. Prozkoumej noviny, vlož baterii a kazetu do kazetofonu a venku vrať klíček strážnému. Rychle jdi domů a promluv si se strýčkem. Ze svého pokoje si vezmi další dolary a civilní oblek. Vrať se do ústředí a podej pravdivé hlášení Vovlovi. Na jeho dotěrnou otázku odpověz „Hollywood". A první případ je zkompletován, hodně štěstí při řešení těch ostatních.

RADY, TRIKY A NÁPOVĚDY

Pařani Pípa a Schagi mohou začít slintat blahem a zároveň děkovat Mafovi z Infimy, který nám sem zaslal odpověď na jejich zákys týkající se hry **Command and Conquer: Red Alert**, devátého kola za Rusáky. Čili oba pozorně poslouchejte.

Jakmile vaše armáda překročí pomyslnou hranici směrem na sever (tj. nahoru), dá se do pohybu truck conwoy, jenž tvoří nákladní autíčko. Vyjíždí z malé zahrádky v horní části mapy, kde jsou modré GAPy, a tudíž tam není vidět. Nemusíte napadnou přímo truck, ale po útoku na horní pevninu počítejte s tím, že se právě rozjel a míří dvěma směry: buďto po mapě doleva a pak přes most, nebo dolů také přes most a poté doprava kolem vody (ano, to je ta voda hned nad vaším táborem, z níž na vás modří útočí z plovoucích depotů). Až zmizí za okrajem mapy, uvidíte Mission Failed. Tedy jak na to? Co nejdříve to půjde, si postavte Spy Plane a paragány. Odkryjte si prostor nad truckem v ohrádce (abyste viděli, kde to vlastně je) a než jej GAPy opět zastíní, vysaďte tam paragány. Při troše štěstí (plus aplikace funkce Save) truck sejmou než se rozjede a vy tím získáte tolik kýžený nápis Mission accomplished. Tímto způsobem se dá mise dokončit circa do deseti minut. Jinak až budete tuhle misi hrát jen tak pro pobavení, všimněte si ostrůvku s dobrotami hned ve vodě nad táborem. Je tam pár docela zajímavých věcí.

Martin, jehož dotaz se týkal hry **Warcraft II**, přesněji devátého kola za orky, může být rovněž potěšen. Máme to pro něj správné řešení od Jeremiuse a jiných čtenářů.

Cílem této mise je postavit pevnost (fortress) a loděnici (shipyard) v ústí Tyrovy zátoky (jedná se o ten horní ostrov, přičemž loděnice musí být postavena na jeho horním okraji). Příště si nezapomeň pozorněji přečíst scenario objectives, kde se vždy dozvíš přesné zadání mise.

Hardcore pařani hry **Realms of Arkania: Blade of Destiny**, jejichž dotaz byl uveřejněn ve SCORE 47 si mohou rovněž oddechnout. Řešení jejich problému nám zaslal Robin Langhammer, jemuž patří tímto váš dík.

Místo konání poslední bitvy je uvedeno v „orc dokumentu", který je uložen v Orc`s cave v horách, na cestě mezi městy Skelellen a Phexcaer (je vysoce pravděpodobné, že se vám tuto jeskyni nepodaří nalézti hnedle napoprvé, čili se tím nenechejte zmást a zkoušejte to, dokud nebudete úspěšní). Po získání tohoto dokumentu a Hyggelikova meče se musíte vydat na cestu z Phexcaeru k Hermit`s Lake. Na této cestě dojde k finálnímu souboji s náčelníkem orků (před tímto soubojem je zpravidla nejvýhodnější potřít meč některým z jedů).

Tip na postarší, ale přesto stále kvalitní hru **Settlers II** nám zaslal Dušan.

V adresáři \settler2\save se nalézá soubor mission.dat. V tomto souboru vyhledejte adresu 1100000000 a tu změňte na 1111111111. Tímto malým podvůdkem získáte přístup do všech úrovní.

Dalších pár tipů na hru **Albion** nám zaslala Dana D. z Brna. Přestože jsme v návodu uvedli, že není možné stráže hlídající vchod ke Kontosovi přesvědčit po dobrém, nyní jsme došli poznání, že i toto řešení existuje.

Stačí si se stráží promluvit a postupovat podle následujícího rozhovorového schématu: 2,2,4,2,1. Dále je prý velice výhodné trénovat Siru ve Frost kouzlech, jelikož zabírají na všechny typy příšer v Albionu kromě Beastmastera a Boha

Warcraft 2



Kaštany z ohně

■ Lo Wang má problémy ve hře **Shadow Warrior**. Dostal se do epizody Code of Honor osmé úrovně. Zde se mu nedaří získat červený a bronzový klíč. Je již majitelem klíče stříbrného a zlatého, žel k dokončení úrovně musí mít všechny.

Tohle je úkol přesně šitý na míru všem čerstvým Lo Wangům.

■ Kája stratég ze Zákop má potíže s hrou **Mutarium**. Začne ji hrát a přestože okamžitě postaví roboty (přibližně tři), tak ho napadnou nepřátelské tanky a všechno mu začnou ničit. I když vše poškozené začne ihned opravovat a svoji základnu zároveň rozšiřovat, nepřátelské tanky přibývají větší rychlostí než s jakou je schopen se jich zbavovat. Maximálně se mu podaří postavit devět robotů a zůstane mu ještě trochu peněz na opravu. Vyzkoušel už nespočet všemožných variant, ale prostě tuhle první misi nemůže za žádnou cenu úspěšně dokončit.

Doufám, že se mezi vám najde někdo, komu se podaří tento problém vyřešit za nás.

■ Báječná hra **Indiana Jones IV** se přestává líbit Petru Vokounovi. Ocitl se v Atlantidě (hraje se Sofií), kde neví, co má udělat. Použil bronzové kolečko, sebral kamenný hrnek a nabral do něj vodu, sebral něco nazvané jako „bronze gear" a zabil vojáka v pokoji se Sofií. Poté sebral hrudní koš kostry a nacpal do něj sandwich a párek, sebral sošku hada. Nakonec sebral hlavu soše a použil ji u pumpy na lávu. Je mu jasné, že musí otevřít ty velké dveře, ale proboha jakým způsobem je toho možné dosáhnout?

Přestože Indiana Jones IV je hra vskutku komplikovaná, věříme, že se mezi vámi nalezne někdo, kdo si s tímto zákysem bude vědět rady.



Albion

Kamulonu. Frost splitzer zmrazí jednu potvoru, Forst crystal vybranou řadu potvor a Frost avalanche zmrazí úplně celou bandu protivníků. Siru je tedy velice důležité hýčkat a zásobovat různými magickými předměty zvyšujícími její sílu, obranu a podobně, jelikož je jedním z nejužitečnějších členů družiny. Po rozpadu party je možné ji rovněž i s Mellthasem naverbovat na Maini v městečku Srimalinar (pochopitelně kde jinde než v hospodě).

Albion je jak vidno hra mezi čtenáři velice populární, jelikož tu máme dalších pár tipů na tuto věc. Zaslal nám je Kamil „Flexx" Fila a mimo těch, které uvedla ve svém dopise již Dana D., obsahují i následující informace.

Kromě helmy Lug`s Hand je prý rovněž výtečná Helmet with crystal, nacházející se v dungeonu pod univerzitou Arjano na kontinentě Gratogel. Pokud snad sháníte nejsilnější sečnou zbraň ve hře, tak se jedná o meč Gaze of Kamulos, který ubírá 26 bodů, váží pouhých 500 gramů a obsahuje super silné kouzlo Kamulo`s Gaze. Je možné ho najít hned na začátku vašeho kamuloského putování, po útěku z vězení ještě ve 2D, ve zbrojnici. Tak to by bylo pro tentokráte k Albionu vše.

Pokud máte problémy se zabitím posledního šéfa ve hře **Incubation**, možná vám pomůže pár našich rad, jak na to.

Poslední boss je obrovský pavouk mající okolo dvou set životů. Nejefektivnější zbraní pro jeho skolení je laser nastavený na mód dvě. Mariňáci se musejí dostat pavoukovi do zad a do nich ho zároveň i střílet, jelikož to je daleko efektivnější nežli střelba zepředu. Tímto způsobem se po velice krátké době odebéře do věčných lovišť, proto lovu zdar.

CHEATY

DARK REIGN

Pokud o tom ještě nevíte, tak tato hra obsahuje ještě jednu speciální extra tuhou úroveň skrytou po té údajně poslední dvanácté. Pro získání přístupu do této úrovně se přesuňte do menu misí a klikněte na spirálu (pochopitelně to funguje pouze v případě, že jste úspěšně dokončili dvanáctou úroveň). Tím se ocitnete v bonusové třinácté úrovni, ovšem nebuďte překvapeni jejím rychlým koncem, já jsem vás varoval, že je velmi obtížná.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Kdykoliv během hry stiskněte kombinaci těchto kláves pro vyvolání následujících efektů.
Plné zdraví - nahoru, doprava, útok, akce, nahoru, dolů, doprava, doleva.
Plná mana - doprava, doprava, útok, akce, dolů, dolů, doprava, doleva.
Ukázka temného deníku - doleva, doprava, útok, akce, dolů, nahoru, doprava, doleva.

FULL THROTTLE

Stiskněte SHIFT a V během boje na staré cestě a stanete se jeho automatickými vítězi.
Stiskněte CTRL a C během destrukčního derby a je za vámi.

HUNTER HUNTED

Všechny kódy stačí napsat a poté stisknout klávesu Enter.

COLE -	neviditelnost plus všechny zbraně.
RAYL -	pouze neviditelnost.
LUKASZUK -	všechny zbraně.
TREVOR -	doplnění nábojů.
SNELLINGS -	plné zdraví.
VINCENT -	změna barvy na šedou.
BLUE -	změna barvy na modrou.
SAGE -	na zelenou.
OCHRE -	na hnědou.

HARVESTER

Bruce -	neviditelnost.
Murderer -	všechny zbraně.
Nick -	plné zdraví.
Son of sam -	nejdůležitější věci.
Dustin -	skok do úrovně 1.
Boston strangler -	skok do úrovně 2.
Helter skelter -	skok do úrovně 3.
Charles manson -	skok na konec třetí úrovně.

JURASSIC WAR

Stiskněte enter a teprve poté zadejte následující kód.
FOOD = **přidá vám 50,000 jídla.**

Tak a to je zase pro jednou úplně vše. Nashledanou někdy příště.

Chalid Himmat

dopisy

Napište nám! Naše adresa: SCORE, Krupkovo nám.

úvodem

Gramotnost našeho čtenářstva je na solidní úrovni, a tak dostáváme měsíc co měsíc stále více dopisů. Je to skvělé, ale od doby, co topíme plynem, už pro ně nemáme takové využití.

Ale to víte, že si dělám legraci, vaše výtvory, často bohatě ilustrované, v koši nekončí, dokud je všechny do posledního písmene nepřelouskám. Tedy až na výjimky, které působí dojmem, že dotyčný pisatel měl jeden prst na klávesnici a druhý v zásuvce. Elektrické zásuvce!

Mimochodem, už jsem se vám zmiňoval, že ač vybaven lupou i grafologickou příručkou, nejsem schopen vždy zcela správně dešifrovat vaše sdělení? Pište proboha ve Wordu nebo v 602, neříkejte, že toho nejste schopni. Dopisy psané takovouto formou, nebo ještě lépe zaslané na disketě či jako attach v mailu, mají pochopitelně větší šanci na otištění, protože nemusí projít naší kryptologickou ústřednou.

Co se obsahu této várky dopisů týče, většina z nich se týká plakátu, ale ještě doznívají dozvuky SPRITE CD, které mělo fenomenální úspěch a najdeme zde i dost příspěvků, pojednávajících o našem Invexovém vystoupení. Co se posledně jmenovaného týče, chtěli bychom podobné akce, byť v poněkud komornějším pojetí, pořádat častěji. První z nich bylo promítání filmu 5TH Elementh, které bylo spojeno s diskuzí s redaktory a přispěvateli SCORE. Myslím, že to bylo docela fajn, nebylo to tak odtažité a formální jako na Invexu a mohli jsme jen tak normálně pokecat. Další podobná akce, a doufám, že si ji hned zapíšete do deníčků, se bude konat **31. ledna v 16.00 v přízemí Bontonlandu na Václavském Náměstí v Praze.** Určitě za námi zaskočte, pokecáme, popijeme a samozřejmě i zagamesíme!

NA ÚVOD TROCHU CHVÁLY

Na úvod trochu chvály. Jste nejlepší časák a nejlíp se čtete i o půlnoci, kupuji si vás od čísla 30 a od čísla 43 s CDčkem, a to, že Scorata nemám všechny, mně docela dost vadí, ale kámoši mají, kámoši dají (teda pučí, abych nekecal). Pochybuji, že byste věděli, proč si CD kupuji od č. 43, tak to tady radši píšu: Dne 22.6. má narozeniny můj milovaný počítač, to znamená, že od tohoto data je má CD-ROMka čím dál nenažranější, takže skupuju všechny CD, aby neměla hlad (dvacet rychlostí, dvacet nenažraných krků, to něco sežere a ještě to žere rychlostí 3 MB za 1s., po tomhle líčení musím vypadat jako naprostej šílenec a návštěvník Bohnic, tak to musím trochu napravit.

Další pochvalná slova:

1. Nový vzhled vás posunul mezi nejlépe vypadající časopisy nejen o počítačích.

I nadále plánujeme vzhled dále vylepšovat. Není nic horšího, než usnout na bobkových věncích.

2. SCORE show na Invexu byla skvělá, ale příště zvolte lepší způsob rozhazování vražedných CD.

Vrhač Chlumský byl zneškodněn hned poté, co prvnímu příznivci cedeso elegantně usmiklo komolý vrchlík jeho lebeně.

3. Tajná přání vyslyšena! Playstation pryč - chvála vám, naši osvícení redaktoři.

Někteří nás za tento krok pochválili, jiní zatratili. Pro ty, kteří zatratili, máme zajímavou informaci - od jara se chystá nový časopis SCORE PSX, který se bezpochyby stane bestsellerem, jako například evangelium sv. Matouše, blahé paměti.

4. Dík za Sprite CD. Mohlo být trochu tvrdší, ale jestli vyhraji v té soutěži o Magic 3D, tak se ho uposlouchám k smrti.

Jsme rádi, že se vám líbilo, podobné projekty možná budou následovat.

Kritika:

1. Plakát moc dobrej, ale doufám, že na mě Kája nebude zlej, když ho nebudu mít nad postelí, ale pod sklem na stole u PC. Stejně tam prosedím mnohem delší dobu, než proležím v posteli, a když už jsem v tý posteli, tak spím po probdělé noci po nějaký obzvlášť zákeřný hře.

No dobře, pro tentokrát to prošlo.

2. Reklama mi vůbec nevadí a nechápu ty neinteligenty, co si na ni stěžujou. Vždyť ona si ty stránky zaplatí a my si můžeme vybírat.

Reklama = právo volby. Není, co dodat.

3. Engine SCORE CD dost dobrý, až na chybky, které snad zmizí s příští verzi, třeba rozpad obrazu pod ukazovátkem myši nebo schování ukazovátka v pozadí, třeba při otevření nastavení atd.

Hmmm, tak s takovouto chybou jsme se ještě nesetkali. Nemáš něco v nepořádku se svou myšinou? (bolavá packa, uzel na ocásku, špatný driver). Jediná chyba, kterou nám čtenáři reflektovali (bylo jich všehovšudy osm, což je celkem solidní, když vezmeme v potaz, že cédéček se tiskne téměř dvacet pět tisíc), byla následující: po spuštění SCORE.EXE engine očichal systém a rozhodl se, že je zapotřebí zgruntu nainstalovat DirectX5. Na tom by nebylo nic špatného, instalace sama proběhla v pohodě a klidu, horší ovšem je, že místo, aby se po této reinstalaci engine spustil, postaví si hlavu a chce DirectX instalovat znovu a znovu. Těžko říci, čím byla tato chyba způsobena, jisté je, že na těchto počítačích bylo nainstalováno něco maličko nestandardního, ale máme za to, že i s tím by se náš engine měl umět vypořádat. Problém je, že se nám až na poslední chvíli podařilo sehnat někoho, kdo má s naším enginem tyto problémy a zároveň je z Prahy, aby s ním naši programátoři mohli být v užším kontaktu. Snad se vše podaří vyřešit již do tohoto čísla.

Ale suma soumarů, SCORE CD s novým enginem dopadlo nadmíru dobře a téměř nikdo (až na těch osm nešťastníků) s ním neměl žádných problémů.

4. Když už jsem u těch enginů, vzkažte Keltíkům, že jsou skvělí, ale že nový engine mi moc nepomohl, protože zase neslyším žádnou hudbu. A ke všemu se při spuštění toho prográmku sníží strašně citlivost myši, takže přejíždím podložku jak úchyl, aby se pohnula o pár centimetrů. Jen ať se snažej. A mohli by dávat nějaké ukázky, třeba jako v Klanu.

Kelt je zcela mimo naši jurisdikci. Co nám Keltíci každý měsíc přinesou, to šoupneme na CD. Je jasné, že jejich diskmag ještě není bez chyb, nicméně i tak má u našich čtenářů velice kladný ohlas.

5. Obálka je super i na CD, ale samotné CD by mohlo mít lepší potisk a vypsání více z obsahu. Mimochodem, nechtěli byste přesunout návody a číty jen na CD, hráčova týraná mysl by si pro návod koupila za 90 Kč nebo 94 Kč CD. Jak je to s cenou CD s časopisem za 90 Kč a bez za 94 Kč, nebo co?

SCORE: 60Kč
SCORE s CD: 150Kč
samotné CD: 94Kč

6. Chtělo by to tu seznamku (s vámi) na CD.

I ty kujóne...

7. Udělejte anketu (prosím). Chtěl bych vědět, kolik procent hráčů má přístup na Internet, na jakých konfiguracích se hraje a třeba kdo má 3Dfx.

To by mne také zajímalo, anketa asi bude.

Loučím se, už z toho důvodu, kdyby jste to otiskli, aby se to někam vešlo. To jsem vám udělal radost, co?

Ale docela to šlo.

Dopis sestaven pomocí implementátů z nalezených těl Xarkidu, známých ze hry X-COM 2, jedním z mých

Dark Reign



dopis měsíce

VÁŽENÉ SCORE,
není mým zvykem realizovat se psaním do svých oblíbených plátků, ale musím přiznat, že chuť napsat Vám jsem v sobě dusil už drahně dlouhou dobu. Inu, nastala doba skutku...

Kupuji SCORE od č. 15, což je možná škoda, protože mi tak unikly Vaše starší opusy plné, jak mnozí zmiňují, nadšení, energie, černého humoru, cynismu, atd. Hodlám svou tradici v kupování SCORE dodržovat, neboť je to pro mne zajímavá životní zkušenost.

Asi před šesti lety, v době, kdy jsem chodil do sedmé třídy základní školy, jsem neměl k dispozici žádný počítač na hraní a propadl jsem vášni zcela jiného druhu. Vášni mnohem nebezpečnější: hracím automatům. Přestože na tu dobu nerad vzpomínám, musím říci, že to pro mne byla škola. Přišla změna, ten hodný klouček, který nosí jedničky a tak krásně hraje na housle, byl najednou každý den v herně i přes mnohé výslovné zákazy. Ano, podváděl jsem své kamarády a rodiče, někdy jsem i kradl, jen proto, abych mohl hrát. Výčitky svědomí? Nad bednou s obrazovkou, pákami a čudlíky jsem na ně pozapomněl. Vzpomínám si taky na ty typy lidí, se kterýma jsem se v herně scházel. Byli jsme tam jedna rodina, a přesto jsme byli nesmírně odlišní. Za jednou bednou koktající imbecil v ušpiněných džínách, za druhou vulgární klazan ze zvláštní školy, za třetí sexuálně frustrovaný puberťák s mastnými vlasy, za čtvrtou popotahující klouček s rovnátky. Tohle bylo prostředí, do něhož jsem zapadl a kde jsem se stal zakrátko oblíbeným, protože jsem „sundal robota na konci třetího levelu". Pochopil jsem, že to má v sobě něco zoufalého, ale i krásného. Všichni ti lidé, kteří hráli, v sobě nosili jakousi marnou touhu, chtěli být něčím víc, než jsou, chtěli mít víc vůle k tomu, aby prosadili své sny. Když na to teď hledím s odstupem času, uvědomuji si, že taková je i většina těch, kteří hrají počítačové hry a berou je jako něco víc, než pouhé odreagování. A jak to se mnou dopadlo? Po jednom velkém průseru jsem na sobě zapracoval a nakonec jsem se dostal na konzervatoř. Místo automatů jsem pro sebe našel jinou zábavu, podněcující mou přebujelou fantazii - Dračí doupě. Ale to už je jiný příběh.

Co říci o SCORE? První, co v časopise vždy nalistuji, jsou Dopisy. Zajímá mne, kdo hraje a jak se mění Vaše čtenářská klientela. To je odrazem toho, jak se měníte Vy. Zpozoroval jsem cosi zajímavého. Ještě v prvních třiceti číslech se mezi dopisy objevily perly typu: Ing. Uhér, různí neonacisté a skinheadi (nad jejich výtvory jsem se chmurně bavil). Ale pak nastal přerod redakce. Prvotní známky podivného nesváru jsem objevil v recenzi na Život (už nevím, jaké to bylo číslo). Recenze a její Druhá strana mince si svým pojetím v této důležité věci navzájem odporovaly. Vzhledem k tomu, kdo byl autorem recenze a kdo k ní připsal Druhou stranu, si myslím, že to naznačovalo cosi z budoucího vývoje. A ohlasy na ten byly rozhořčené. Objevily se hlasy konzervativních pařanů a reakcionářů hlásající, že SCORE není tím, čím bývalo, a že aby se zachránilo, musí se vrátit ke starým hodnotám. Blbost, vážení. Vždyť právě v téhle chvíli dospívalo SCORE, šílenej pařanskej pes a teenager ve SCORE, osobitého gentlemana a profesionála. A v téhle podobě může SCORE dělat „díru do světa", být respektovaným hodnotitelem z malých Čech. A vida! Při pohledu do Dopisů je vidět, že bláboly vymyslených paranoiků zmizely, objevují se objektivní dopisy a někdy i výtečné opusy (viz výtvory Puebla „Nihila Ichtila"). Avšak to hlavní zůstalo. Je to naše Pařanská demokracie. SCORE je jejím strůjcem, neboť otiskuje dopisy všech, kteří hrají a něco si myslí. To je dobře, protože stále je většina i těch, kteří nejenže nehrají, ale také si nic nemyslí. Většinou jsme od této skupiny nazýváni společností nebezpečnými živly, kteří se klaní modlám typu Andrew, motorová pila, falus, atd. Podle nich je hraní her škodlivou zbytečností. Jenže co nám bude v životě scházet, budeme-li se snažit všechno dělat hospodárně, pragmaticky a s rozmyslem? Štěstí. A proto mám rád nesmyslné a fantazii podněcující hraní.

A tak přeji SCORE další vzestup k nebeským výšinám

Tomáš „Parsifal" Kamarýt

Milý Tomáši,
s velkou radostí jsem tento dopis četl a ani chvilku neváhal nad jeho nominováním na dopis měsíce. Nejprve bych se rád vyjádřil k druhé části tvého dopisu, ve které popisuješ vývoj našeho časopisu. SCORE opravdu prošlo určitým vývojem a já jsem velice rád, když tento přerod mohu sledovat i v dopisech našich čtenářů, kteří buďto zmoudřeli anebo se ten mančaft možná trochu obměnil.
I nadále jsou našimi čtenáři lidé hraví a tak trochu ujetí, nicméně dopisy už jistou dobu postrádají onu dříve standardní dávku jistého primitivního chlapáctví a jsou více čtivé a inteligentní. Bohové, jak jsme tomu rádi, právě takové čtenáře chceme mít, právě pro takové časopis děláme.

A teď k úvodu tvého dopisu, který pojednává o vývoji: dítě - pařan - pařan/magor - dospělý člověk. Je dobré si uvědomit, a já to zdůrazňuji velmi často, že hry jsou super zábava, ale je to jako se vším: všeho moc škodí. Nesklouzněte do tunelového prožívání, kdy počítačovým hrám budete dávat více, než dávají ony vám. Na světě je opravdu mnoho věcí, které ve hře nepotkáte. VÍTE, ZA VŠECHNY VĚCI, KTERÉ ZA NĚCO STOJÍ, MUSÍTE VŽDYCKY ZAPLATIT. *Ve hře vám všechno spadne do klína a právě proto je tato radost pomíjivá. Tak pomíjivá a éterická, že se právě hodí jen na prožívání pár volných chvil či trochu náročnějšího koníčka. Chcete-li více, budete muset vstát od monitoru, přestat se siláckými hláškami o motorových pilách a dát do toho trochu sebe sama.*

Ne, nikdo ze SCORE si nemůže dovolit moralizovat. I my si vyprávíme podivné vtipy a historky, ze kterých slabší povahy omdlévají. Nicméně je dobré si vždycky uvědomit, jak to cítíte uvnitř doopravdy, zda stojíte nohama pevně na zemi a kohože ty nohy vlastně jsou.

Ne, že by se mi toto všechno dařilo. Ale alespoň to zkouším.

Dark Earth



akvonautů v základně v Tichém oceánu.

Ufolog Martin

PSX NEVER DIES!

Milé SCORE, byl jsem velice smutný, když jste v č. 48 neudělali recenze na hry na PSX, protože jsem si k Vánocům přál PSX. K čemu mi bude šedivá bedna, když nebudu mít žádné hry, proto mi nestačí jen seznam názvů her. Moc vás prosím, jestli byste nenapsali nějaké doporučení na velmi dobré hry, třeba na nějaké, které teprve vyjdou. Stačí mi jen dvě, protože jednu bych hrál sám a potom nějaké závody, abych mohl nervovat bráchu. Hlavně mi nedoporučte nějaké stgrategické. Můžete být velmi struční, jen abych měl nějaké informace. Byl bych Vám velmi vděčný. Prosil bych, abyste mi odepsali co nejdříve, chci už hrát.

Lukáš Bohata, Most

Záležitost PSX rozhodně není definitivně ukončena. Čtenářská obec byla natolik silná, že se vbrzku jistě objeví SCORE PSX. Doufáme, že se vám bude líbit, mělo by se totiž jednat o jakýsi náš sesterský časopis, se kterým budeme velmi blízce spolupracovat.

JE MI 14 LET A POMÝŠLÍM NA BUDOUCNOST

Mám rád Techbox a velice se mi líbí. Je mi 14 let a pomýšlím na budoucnost. Chtěl bych vás tímto požádat o to, abyste otiskli seriál o programování, ve kterém popíšete základy, programovací jazyky a co to vlastně programování je.

Jarek Landa, Brno

Milá Jarko, je skvělé, že již v tak jarém věku pomýšlíš na budoucnost a nechceš se stát pouze mutantem, schopným toliko uchopiti joystick a zoufale s ním kvedlati. Seriál o programování jako takový asi nebude, ale pár článků zabývajících se touto tematikou určitě připravíme. Díky za bezva nápad.

AD RETARDER

Milý Karle Papíku, dopis, který jsme Ti s kámošem poslali, je absolutní nedorozumění. Posílali jsme to totiž šéfredaktorovi PLevelu, kterého ze srdce nenávidíme. Tobě bychom pochopitelně nic tak hrozného (jakože jsi retarder) úmyslně neposlali. Byli jsme mile potěšeni, že jsi nám (alespoň krátce) odepsal. SCORE jsem si koupil naposledy v listopadu. To CD bylo fakt dobrý - hlavně skladba Casino San Pareil.

Už dlouho, opravdu dlouho jsem se tak dobře nenasmál. Myslel jsem, že ty historky o tom, jak nějaký nešťastník prohodí obálky s dopisy adresovanými svým milenkám se odehrávají jen v přihlouplých televizních inscenacích.

Teď pár dotazů v bodech:

1. Je u Vás v redakci ještě Irena?

Momentálně za ni Zoufalce píše Chalid. Dle mého je píše velice dobře, i když faktem zůstává, že Irenka měla svoje zjevné přednosti (obě dvě).

2. Je pravda, že Lukáš Erben má hemeroidy?

Od té doby, co si na židli dal pneumatiku od traktoru, už ne.

3. Nechcete uspořádat nějakou nadnárodní 3ri De Dukiadu? Rádi bychom se zúčastnili, neboť já, Jan Mlecka, jsem vítěz Dukiady v Brně

Na nadnárodní se necítíme, ale něco menšího určitě zkusíme.

4. Předem dík za odpovědi.

Koncem dík tobě.

S pozdravem

Jan Mlecka alias L. S. D.

(pěkná přezdívka, taková hodně barevná)

DĚLÁM POZADÍ DO WOKŇOUSU

Ten Váš časák je fakt super, ty obrázky jsou boží, a co kdybyste udělali na tom vašem CD nějakej ten adresářek a dali byste do něj nějaký ty obrázky z her, který stahujete z Internetu nebo scresavetujete z her. Mohli byste tam dát i ty obrázky, který se vám nevešly do časáku nebo nejsou zrovna nejlepší. Mě by se tyhle obrázky hrozně hodily, protože si ve volným čase dělám pozadí do Wokňousu.

Pozadí ve Wokňousu je asi konec, protože obrázky jsou kódované. Na CD dáváme hlavně obrázky z novinek, které získáváme jak z Internetu, tak z presspacků od jednotlivých firem.

Míníte někdy vydat nějaký celkový soupis všech cheatů taky na CD?

Možná se problematice malých a středních podvodů v hrách všeho druhu budeme vbrzku věnovat trochu podrobněji.

Co si myslíte o Spice Girls a o jejich nové reklamě? Že jsou BOŽÍ?

Upřímně řečeno - nejsou boží, a jak říká Sváťa Švec: jejich klipy jsou jak pornofilm, až na to, že pornofilm má obvykle lepší ozvučení...

Jaký používáte screensavery a jestli byste nějaký třeba nestáhli z Internetu a dali do sharewaru? A vůbec, když už jsem u www, tak mě napadlo. Co kdybyste na přání těch hráčů, kteří si neví dál rady, těch ubohejch duší hledajících po každý sebemenší pomoci (jako já), stáhli z Internetu nějakej ten malinkej cheateček, traineček.

Co to plácáš, potvůrko podivná? Vždyť je uveřejňujeme takřka v každém SCORE i SCORE CD.

Když píšete recenze na hry, hrajete dema nebo plný verze?

Demo je preview, plná verze na recenzi.

Thunder Link

ZDRAVÍ MDD

Začiatkom môjho listu zdravím hlavne Karla Papíka, ktorý v SCORE urobil už veľký kus práce. Štyridsaťsaedmička ma potešila nielen kvalitou samotného SCORE, ale aj Sprite-om CD. Ešte pred mojimi dotazmi zdravím MDD, môjho sused-paŕmena.

Teraz vás zahrniem pár otázkami:

1. Kedy vyjde Monkey Island 3?

V Americe už vyšel určitě, protože do redakce nám originální bedna dorazila asi před měsícem.

2. Aká je najpopulárnejšia hra u vás v redakcii?

Momentálně Quake II.

3. Kto vyberá demá a to ostatné na vaše CD?

Václav - Dolphine - Provazník

4. V SCORE 47 je v reportáži z Invexu obrázok jedného vašeho redaktora, ktorý má tričko s vaším logom. Kde sa dá kúpiť, ak sa vôbec prodáva?

Zatím ne, ale pracuje se na tom.

5. Dosť ma namíchla vec zo SCORE 46. Pri obsahu 46 bol aj malý úvod k Hot spotu na hru Dark Reign, z ktorého citujem: „Asi sa budete diviť, prečo je v tomto čísle pouze Hot spot, keď v iných časopisech vyšla už recenzia, ale vysvetlenie je jednoduché. My proste recenzie z hier, ktoré niesú finálné, nerobíme." Pričom ma vo vašej 45 recenzia na hru Dark Earth tak zaujala, že som si ju chcel kúpiť .Bývam v Bratislave, preto volám do obchodu JRC a Lubox, že koľko Dark Earth stojí. Odpovedali: Zavolajte o mesiac, ešte ju nemáme. Volám po mesiaci a ich odpoveď? Dark Earth ešte nevyšla. A ani v cenikoch vo vašom SCORE hra nieje uvedená. Prečo ste teda dávali recenziu na hru, ktorá ešte nevyšla (nie je finálna)?

Opět přichází na přetřes doba mezi otištěním recenze a doplazením se originálek na pulty našich distributorů. My hry recenzujeme z verzí, které nám firmy zasílají obvykle těsně před tím, než hra vyjde v Evropě. Někdy se ovšem může stát, že přestože finální otestovaná verze již delší dobu existuje, hra vyjde až později, což může být způsobeno různými administrativními či jinými důvody.

Je otázkou, zda vám máme recenzi přinést co nejdříve, nebo počkat, až bude hra k mání na našich tuzemských pultících. Do budoucna se budeme i nadále držet zásady, že hru zrecenzujeme až po té, co si budeme jistí, že autor měl dostatek času si finální otestovanou verzi dostatečně dlouho zahrát. A to i za cenu, že některé jiné časopisy otisknou recenzi dříve, byť bude psána narychlo.

Tak to je asi všetko. Ste super. Bye

Diabol

I ty ďáble...

JE MICHAL RYBKA VLKODLAK?

Čaues SCORE! Jste fajn časák, ale pár chybiček by se našlo.

1. Proč je absolutní většina dem pod W95. Ve SCORE 47 je to všehovšudy 29 z 33 dem, což se rovná 87,87%. To je kapánek moc, ne?!

Kapánek se prober. Hry se prostě už v drtivé míře dělají toliko pro WIN95, máme je snad v redakci předělávat pro DOS?

2. Nový desky jsou hezký!

Díky, Tome.

3. Nic proti, ale myslím (divný, co), že Keltík má ňákej problém.

Jak je v kraji zvykem.

4. Kterýžtokdoco vymyslel ty velice inteligentní otázky na Beanovskou soutěž?

No, otázky byly trochu šílené, nicméně na druhou stranu každý, kdo odpověděl, dostal minimálně pozvánku do Evaldu.

5. CD Sprite je vážně senza!

CD Sprite je vážně senza! (ctrl c, ctrl v)

6. Je Michal Rybka vlkodlak?

Ne, to ne. On jenom vede takový psí život. Někdy jsou s ním trable, ale když na vás upře ty svoje hluboký nevinný voči...

7. Mám už přestat?

Prosím.

8. Vážně?

Moc prosím.

Tak já končím.

Aleluja!

Tomáš Alien

POLEPŠILI JSTE SE

Takže od začátku. Polepšili jste se grafickou úpravou, ale ne cenou. Ale to mě netrápí. Spíše tohle:

1. Vím, že by to bylo nákladné, ale proč nemůžete vydávat dvě SCORE - SCORE PC a SCORE PSX? Možná by to vyřešilo spory, a platit za něco, co nečtu, protože mě to nezajímá, se mi zdá nesmyslné.

No jo, vlastně proč ne? Od jara se do toho dááááme!!!

2. Proč máte na obálce napsáno „časopis počítačových her", když otiskujete 19 stránek + reklamy, např: Kultura - film, Techbox - to si raději koupím jiný časopis, např. Cinemu, PC world.

Nejsme katalog her, přinášíme komplexní informace o všem, co s hrami souvisí.

3. Dále vlastním taky Apple mac a sháním na něj hry kvůli grafice. Proč neobětujete 1 stránku Mac, kde by byla jedna nebo dvě recenze. Co by vám to udělalo?

Jo, já vím, Applem to začíná a za chvilku tu máme Didaktik a Amstrad.

4. Né, že by mi o to šlo, ale jen tak pro zajímavost - proč starší čísla, která stála 30 Kč, jsou nyní za 50 Kč?

To není záležitost redakce. Ale patrně nabývají historické hodnoty.

Roman Sásik

KRITIKA RUBRIK OD GORGONZOLY

Úvodem bych chtěl pozdravit redakci SCORE a vůbec všechny, kteří si přečtou tento dopis. Jeho náplní je hlavně kritika jednotlivých rubrik SCORE. Jestliže si někdo myslí, že na toto téma je už zbytečné něco říkat, ať si teda poslechne jenom můj názor:

1. Na začátek Vás musím pochválit - co se ɔ hodně zlepšilo, je hustota překlepů v textu. Nejspíš to je tím, že se Váš korektor (jestli jste vůbec nějakého měli) probral z roční kocoviny.

Nová slečna korektorka nastoupila před pár měsíci a zdá se, že to bylo rozhodnutí moudré.

2. Vaše recenze, novinky a preview jsou stále psány přijatelně, srozumitelnou formou a s humorem, jak tomu bylo doposud. Dále se mi líbí, že začíná být zvykem, že slabá hra dostane na recenzi půl stánky a naopak dobrá tři a je k ní přidáno pár carapatiček okolo (výčet zbraní, jednotek...). Co se mi nelíbí, je to, že obrázky u recenzí jsou velmi malé, ačkoliv jste slibovali pravý opak. Obrázek na půl strany neuškodí, jedině tak si totiž můžu udělat ucelenou představu o hře.

Obrázky jsou už teď větší, problém je, že ne každý obrázek vypadá dobře, je-li přes půl strany. V budoucnu nejspíš budeme těm nejlepším titulům dávat opravdu velký prostor, i kdyby to mělo být na úkor her slabších.

3. V tabulkách u her mi chybí uvedení typu hry. Já vím, že je to zbytečné, ale na škodu to není.

Když je něco zbytečné, tak je to na škodu.

4. Návody zabírají ve SCORE drahé stránky a lépe by se jim vedlo na CDčku, kde oproti demům zabírají zanedbatelné kB. Návody si, na rozdíl od recenzí, přečtu jen když mám popisovanou hru doma.

No, to není tak jednoduché. V poslední době se snažíme ve SCORE otiskovat návody i na jiné hry, než jsou adventury, jak bylo dříve zvykem. Mám pocit, že návod, respektive určité pojednání o například strategické hře nebo leteckém simulátoru může o hře samotné napovědět mnohé, leckdy více, jak samotná recenze.

5. Dopisy jsou mojí nejoblíbenější částí SCORE a ze všeho je čtu nejdřív. Úplně slastí slintám nad všemi možnými komentáři a texty v závorkách. Dopisy by klidně mohly zabírat osm stránek a nic by se nestalo (já vím, stalo, ale představa je to dobrá, ne?).

Já nad dopisy slintám také, ale asi z jiného důvodu.

6. V dopisech mě dost štve absence podpisu autora komentáře. Někdy z toho přímo čiší jeho těžce vypocený názor a on si klidně dovolí se nepodepsat.

Sem plachej, ale ber to tak, že odpovědi zpravidla vyjadřují názory celé redakce.

7. Kdy do SCORE zařadíte zase nějakou anketu, doplňovačku, hlasování o nejlepších hrách (nemyslím tím hlasování na vaší on-line straně)?

Brzy.

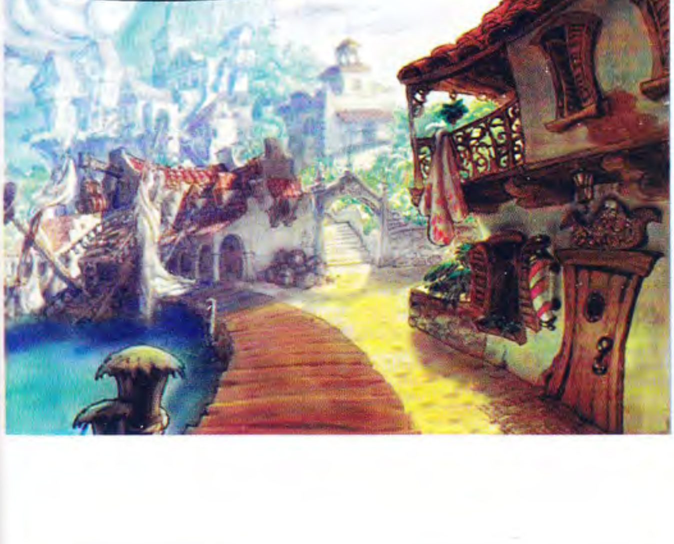
8. CD Sprite ušlo. Kdo to zaplatil?

SCORE se složilo s různými sponzory. Nechtěli jsme, abyste za to museli cokoli platit. To by pak nebyl dárek, že?

S pozdravem

Gorzaronza (Honza z Kladna)

Monkey Island 3





prodám

■ PC 486 DX4; 120 MHz; 16 Mb RAM; 2,11 GB HDD; FFD 3,5"; 12x CD, SVGA Trident 2MB, 15" monitor KFC, Soundblaster PRO, klávesnice, myš, tiskárna AB Black Jet, soft. Cena dohodou. Tel: 017/ 464 00.

■ PC 486 DX2, 8 Mb RAM; 340 Mb HDD, SVGA 1MB, 16 bit zvuk. karta, 4x CD ROM, software. Cena 19 000 Kč. Při rychlém jednání sleva. 100% stav, včetně všech manuálů a příruček. Dále orig. hry: Blue Force, Quantum Gate, Mega Race 2, Outlaws. Michal Krejčí, Sportovní 5, Nový Jičín, 741 01.

■ 486SX 40 MHz, 5 Mb RAM, 40 Mb HDD, mono monitor VGA, cena 9000 Kč. Tel: 02/792 69 10, večer.

■ Pentium 120, 32 MB RAM, 850 HD, 8x CD ROM, graf. karta S3 2 MB, 14" monitor, zvuk. karta Soundblaster 16. Cena 26 999 Kč. Tel: 0396/204 63.

■ PC 5X86 133 Mhz, 16 Mb RAM, HDD, Fdd 3,5", monitor Daewoo 14" low radiation, graf. karta S3 trio 64 - 1 Mb 16 bit stereo, reprobedny, tiskárna Star, my, klávesnice a software za 22 000 Kč, tel: 0324/73 495, Radek Smejkal.

■ PC 486DX2, 80 Mhz, 80 A50 Mb HDD, 8 Mb RAM, 3,5" FDD, CD ROM 4x, graf. karta Trident, color monitor, myš, klávesnice, 8bit zvuková karta, Repro, box + 20 disket, nový stolek pod počítač. SCORE č. 29-31, 37, 42, 44, Level roč. II/5, 6, 7, 11, 12; III/1-4, 6,-8. Excalibur č. 22, 55, 56, 60. Hry: Dragon Lore, Gold Games (14 CD). Dohoda jistá. Cena 22 500 Kč. Hadová Gabriela, Čkyně 260, 384 81, tel: 0339/92 371.

■ PC Cyrix 6x86 PR 150+ (výkon lepší než Pentium 150), 16 Mb RAM, 1280 Mb HDD, digitální monitor 15" (plochá obrazovka), 16 bit zvuk. Karta s 3D zvukem, 8X CD ROM, mnoho uživatelského a herního softwaru. Spolehlivá a výkonná sestava, stáří necelý rok. Cena 30 000 Kč. Dále zcela novou kartu Realflash 3Dfxm Voodoo chipset, se zárukou, nejlepší věc pro současné 3D hry. Pův. cena 7900 Kč, nyní 5 990 Kč. Dále Windows 95 Resource Kit, 2 svazky, celkem 1 700 stran o W95, včetně CD ROM se systémovými utilitami. Cena 500 Kč. David Hanousek, Tyršova 257, Chýnov, 391 55, tel: 0361/801 132, e-mail: dhanousek@hotmail.com

■ PC 486/133 Mhz; 1,2 GB, 16 Mb RAM, Sound Blaster PRO 16/AV32, 4x CD ROM, FDD 3,5", Bactle mouse, 2x reproduktor, SP-690, 25W; 14" monitor, DOS 6.22, W 3.11+ hry. Cena 20 - 25 tis. Kč. Ukáži, zaučím, tel: 0326/722 059.

■ Pentium 100 Mhz, 16 MB RAM, 452 MB HDD, 3,5" FDD, SVGA 14" Daewoo, 8x CD ROM, Samsung, zvuk. karta SoundBlaster PRO, aktivní reproduktor 80W (možnost síťové karty NE2000), 3 tlačítková myš Genius. Software: W95, AVG 5.0, Fprot 2.26, jednoduch. účetnictví. Hry: NHL 97, NBA 97, FIFA 97, Comanche 3. Cena 26 000 Kč, záruka, Jan Stach, Tachovská 69, Plzeň 323 24.

■ Intel Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 850MB HDD, S3 trio 2 MB, MB Intel 75 - 200 MHz, monitor s displayem, 8x CD ROM, SB 16, 3D zvuk + příslušenství, software, hardware. Cena 35 000 Kč, tel: 0206/626 026.

■ PC DX 4/120 MHz, 16 MB RAM, 812 MB HDD Western Digitol, graf. karta SVGA 1 MB, CD ROM Mitsumi 12x, FDD 3,5", myš Genius, klávesnice DTK, SoundBlaster Pro comp, faxmodem + voice GVC 14, 4 kbps, reproduktory QuickShot 830 + mikrofon, case minitower. Cena 18 000 Kč, dohoda možná, tel: 0441/71 129.

■ PC AMD K6 200 MMX, 32 MB EDO RAM, HDD 3,2 GB, S3 Virge 3D 4 MB DRAM, SB AWE 64 PnP, 24x CD ROM, 15" digitální OSD monitor, repro 160 watt, mikrofon, klávesnice, myš, minifower, nový, 4 roky záruka, mnoho softwaru, desítky her. Cena 58 000 Kč (rodinné důvody, pův. cena 72 000 Kč). Tel: 0398/333 151.

■ SVGA Matrox Mystique 2 MB (2 900 Kč), HW MPG Sigma Design - video na PC (5 900 Kč), hry: GP2 (500 Kč), Hind (500 kč). Tel: 0602/291 540, 02/232 53 61.

■ SX-1 Paravision pro Amigu CD 32. Umožní rozšíření o disketovou jednotku, monitor, inter. a externí harddisk. Cena dohodou, tel: 02/**

■ Motheboard + CPU 486 DX/4 MHz + manuál k desce (2 500 Kč). Dohoda možná, tel: 0624/222 831, Tomáš.

■ Sim 8MG 860, Sim 16 (1 710 Kč); HD 1,2 GB, Seagate (4 770 Kč); Sound Blaster (2 940 Kč), CD ROM 24x (2 990 Kč), monitor 14" (5 319 Kč); procesor Pentium 133 Mhz (2 928 Kč). Tel: 02/801 048.

■ Ruční scanner Genius 24 bit color za 3 000 Kč. Dále prodám Atari Lynx + zdroj, hry za 1 500 Kč. Tel: 0339/214 81, večer - Libor.

■ Poškozené PSX za 800 Kč a hry: Porche Challenge, V-Rally, Exhumed, Tomb Raider, MK3, Formula 1 a další, á 350 Kč. Z. Janů, P. O. Box 67, Kyjov 1, 697 01.

■ Sony PSX + hra NHL 97 a paměťová karta s 1m"Mb za 8 000 Kč, půl roku záruka, nehrané - zabalené. Dále Game Boy + 7 her za 4 000 Kč. Tomáš Bako, J. Ševčíka 939/717, Most 434 01.

■ Sony PSX za 5 900 Kč, Memory card za 350 Kč, ovladač za 450 Kč. Vše v záruce. Orig. hry: NHL 98, Nuclear Strike, Nightmare Creatures, V-Rally (950 Kč/ks). Dohoda možná. Vladimír Herna, Rumunská 7, Karlovy Vary 360 09, tel: 017/279 716.

■ Sony PSX + memory card + 2 ovladače + predotor gun + RFU adapter + 12 her (NHL 07, Die Hard Trilogy, Need for Speed II, Crusader No Remorse, Excalibur aj) + 5 dem. Vše za 18 000 Kč, při rychlém jednání za 15 000 Kč. J. Marinec, Brněnská 2558, Česká Lípa 470 06.

■ Hry na PSX: NHL 97 (1 000 Kč), Destruction Derby (500 Kč). Tel: 0186/23 787, po 20 hod.

■ Hry na PSX: Soul Blade 1 900 Kč, Alien Trilogy 1 000 Kč. Dále upravené PSX a dvě demo CD plus výše uvedené hry jako celek za 8 500 Kč. Zájemci o bližší informace zašlete prosím poštovní známku. Hry zasílám i na dobírku + 50 Kč. Jan Fechtner, Novobranská 17, Litoměřice 412 01.

■ Hru na PSX: Die Hard Trilogy za 1 300 Kč nebo vyměním za jinou, např: Porche Challenge, Destruction Derby II, Soul Blade. 100% stav. Tomáš Jahelka, 1. Máje 243, 588 22 Luka nad Jihlavou.

■ Hru na PSX: Die Hard Trilogy za 1 800 Sk nebo vyměním. Ľuboš Nemček, Moyzesova 35, 034 01 Ružomberok, tel: 0848/325 135.

■ Hry na PSX: FIFA 96 (1 150 Kč), Lomax (1 300 Kč), NBA 97 (1 100 Kč), Pandemonium (1 200 Kč). Nebo vyměním za NFS 2, Formule one 97 - ks/ks. Telefon nemám, ale jestli vy ano, tak mi ho napište: Petr Jáchim, Moutnice 170, Brno - venkov, 664 55.

■ Orig. hry na PC: Megarace II (650 Kč - přidám orig. interactivní adventuru); Tomb Raider (450 Kč), Diablo (450 Kč) - obě za 800 Kč. Tel: 0396/23 172.

■ Orig. hru Inca (300 Kč), v obalu s manuálem. Vašek Ehrlich, Havlíčkova 3288, Kroměříž 767 01.

■ Orig. hry: EF 2000 (900 Kč), Sand Warrior cz (700 Kč), Descent II (600 Kč), Dark Forces (400 Kč). Vše v krabici s manuálem. Tel: 0632/633 153, David Zimák.

■ Orig. hry KKND (900 Kč), Novastorm (400 Kč), Creature Shock (400 Kč), Warcraft II (700 Kč), Megarace (300 Kč), C&C (800 Kč), Datadisk C&C (200 Kč), Bermuda Syndrome (800 Kč). Tel: 0465/525 486.

■ SCORE č. 1 - 44. Pouze vcelku za 500 Kč. Tomáš Pánek, Tel: 02/ 472 47 00.

■ Orig. hry na PC: na 3,5" - Agent Mlíčňák, Dračí historie (á 200 Kč), na CD - Space Hulk II (500 Kč), Bud Tucker cz (600 Kč), Pandora Directive (1 100 Kč). Jiřina Wolfová, Okružní 1161, Nejdek 362 22.

■ 12x SCSI CD ROM mechaniku Meverick, tlačítka play, skip, eject za 2 990 Kč, pův. cena 6 100 Kč. Mohu zaslat na dobírku. Tel: 0465/8531, po 20 hod. Miloš.

■ Orig. hru Atlantis za 999 Kč (pův. 2 000 Kč) nebo vyměním. Tel: 0651/24 741, Tomáš.

■ Orig. hry s cz manuálem: Daggerfall (600 Kč), Battle Isle 3 - Shadow of the Empire (600 Kč), Entomorph (350 Kč). P. Novozámský, Vránova 73, Brno 621 00.

■ Super Nintendo Entertainment system se dvěma ovladači, hry: Super Mario World, Strett Fighter II, Populous, Nigel Mansell's World Campionship, Adventures of Batman and Robin, Donkey Kong Country, Killer Instimet + CD s hudbou ze hry, 4 čísla časopisu Club Nintendo. Vše s manuály a ve 100% stavu. Cena dohodou. Tel: 02/792 55 50.

■ Orig. hry na PC: Paranoia II (490 Kč), Deadlock (590 Kč). Dále SCORE č. 35-40 za 150 Kč, SCORE CD 38, 39, 40, 44, 45, 46 vše za 350 Kč nebo jednotlivě 70Kč/ks. Marek Vrba, Ztracená 20, Jihlava 586 01.

■ Orig. hry: NHL 96, NFS, FIFA 96, Crusader: No Remorse - 500 Kč/ks; NHL 97, X-com Apocalypse, Red Alert - 1 000 Kč/ks. Tel: 049/35 765, Jan Bartoň, Letecká 1007, Hradec Králové 2.

■ Orig. hru Red Alert s krabicí a cz manuálem za 1 000 Kč. Dohoda možná. Tel: 049/55 121 55, Jan Pitro.

■ 8-bit TV hry Nintendo-Fenix Fanily Game se čtyřmi kazetami: 168 in 1, Super Mario, Fighting Street, Hudson Hawk za 2 500 Kč. Sleva možná. Dále prodám orig. hry na PC: X-Wing Collectors (CD) za 500 Kč, Litil Divil (3,5") za 200 Kč, nebo obě za 600 Kč. David Joska, Houbova 1304, Chotěboř 583 01.

■ Orig. hru F22 Lightin II za 1 250 Kč nebo vyměním za Tomb Raider. Tel: 0321/720 103, po 16 hod, Jakub Husa.

■ Orig. hry na PC: Heroes of Might and Magic (1 000 Kč), Conquest of the New World (500 Kč), Transport Icon + World editor (250 Kč), tel: 02/231 94 40.

■ Orig. hry: Screamer II (1 000 Kč), Theme Park (400 Kč). Dále: CD ROM 8x Toshiba za 2 000 Kč. Jan Plánka, Vejvanovice 1, p. Hrochův Týnec 538 62.

■ Hry na PSX: Street Fighter II (1 500 Kč), Kings Feeld (1 400 Kč), Die Hard Trilogy (1 300 Kč). Oto Mitáž, Držková 54, Kašava 763 19.

■ Orig. hry na PSX: Actua Soccer, Lemmings 3D, Formula 1, Die Hard Trilogy. Cena od 1 000 do 1 300 Kč. Dohoda možná. Tel: 0624/242 236.

■ Orig. hru NFS II za 1 400 Kč. Dohoda možná. Tel: 0602/770 243, Brno.

■ Orig. hry: Hexen II (1 800 Kč), Under a Killing Moon (350 Kč), Bad Majo (500 Kč), Theme Park (300), Hell (300 Kč). Tel: 069/974 23 12, po 18 hod.

■ Orig. hry: Crusader No Remorse (1 000 Kč), Crusader No Regret (450 Kč), Fable (500 Kč), Albion (500 Kč), Entomorph (300 Kč), I have No Mouth and I must scream (900 Kč). SCORE č. 1-44 (chybí č. 2, 10, 11, 13, 16, 20) - pouze vcelku za 500 Kč; Excalibur č. 1, 2, 3, 7, 8, 1/92, 2/92, 11-14, 16-23 - pouze vcelku za 300 Kč. Jan Kubát, tel: 02/761 627.

■ Orig. hru: X-Wing Collector's za 600 Kč. Vynikající stav. Tel: 0659/256 35. Jan Cichý, Horní 834, Třinec 6, 739 61.

■ Hry na 3DO: PGA Tour 96, Foes of Ali, Battle Cheass za 150 Kč/ks nebo 450 Kč vše. Miroslav Mach, tel: 0432/529 357.

■ PSX magazín za 200 Kč a všechny SCORE (kromě 2, 29, 39) za 700 Kč. Tel: 019/744 14 48, Kovář.

■ Orig. hry na PC: Unlimited Warrior za 400 Kč a 7 dní a 7 nocí (3,5") za 100 Kč. Tel: 0337/3834, Miroslav Toman.

■ Orig. hry: Duke Nukem 3D + Duke Zone: 500 levels za 800 Kč. Dále Game Boy + 5 her (S. Mario Land, Speedy, Mortal Kombat I, II, III) za 4 500 Kč. David Dvořák, tel: 02/401 26 26, po 16 hod.

■ Orig. hry: Duke Nukem 3D za 400 Kč, Earthsiege II za 300 Kč. Dohromady za 600 Kč. Zdeněk Řehounek, Sokolovská 53, Jihlava 586 02, tel: 066/721 09 63.

■ Orig. hry: Hind (600 Kč), MDK (300 Kč), MAX (500 Kč), Flying Corps (700 Kč), XS (400 Kč). Možno též dohromady za 2 000 Kč. Vše s krabicemi, manuály a reg. kartami. Dále MB ASUS P/I - P55T2P4 s procesorem Intel 120 MHz za 2 900 Kč. Tomáš Krčál, Kosmákova 46, Třebíč 674 01, tel: 0618/61 77.

■ Orig. hru Lost Vikings 2 za 1 100 Kč. David Prchal, tel: 0206/670 724.

■ Herní konzoli 3DO Goldstar, 2 ovladače, 1x memory karta, množství super her (16 titulů, 3 dema, 1 encyklopedie - Need for Speed, Space Hulk 2, Wing Commander 3, Itiling Time), 1 rok stará, perfektní stav. Pův. cena 41 000 Kč, nyní 20 000 Kč. Dále prodám Amigu 1200, 2 MB RAM, 85 MB HDD, 3x joystick, myš, asi 100 disket plných her: Alladin, Mortal Kombat 2, Cannon Fodder 1 a 2, Skeleton Crew, UFO, Subwar 2050, Dungeon Master 1 a 2, UFO... Velmi dobrý stav, koupeno za 19 000 Kč, nyní 12 000 Kč. Dále Didactik M, vhodný pro začátečníky nebo na součástky za 800 Kč. Při rychlém jednání u všeho sleva možná. Martin Stehlík, Pontassievská 4, Znojmo 669 02, tel: 0624/ 226 833.

■ Atraktivní orig. hry na Amigu 500 a 1200, dovoz z Rakouska, Německa. Velmi výhodná cena. Prodám též za symbolickou cenu německé časopisy s tématikou Amiga 500 a 1200. tel: 00421/1/7/825 278 (SR).

■ Super nabídka: 15 orig. her, včetně manuálů: Duke Nukem 3D + CD extra levelů, Paranoia 2, Tunel B1, Zork Nemesis, Tracer, Command: Aces of the Deep, Earthsiege 2, Silent Thunder, Wing Commander 4, C&C: Red Alert, AH64D: Longbow, Aftershock for Quake (extra levely + editory), SC 2000, Dune

2, Tie Fighter. První zájemce zdarma 10 CD plných shareware + orig. překladač (PC translokator v 9.0). Vše prodám za 5 500 Kč - pouze komplet. Volat po 18 hod. na tel: 0508/365 059.

■ Orig. hru Crusader: No Remorse za 600 Sk. Tel: 00421/7/242 290, Zonk.

■ Orig. hru Comanche 3 za 1 260 Kč, dohoda možná, tel: 02/381 014.

■ Orig. hru Z, krabice + manuál za 450 Kč, tel: 0321/624 196.

■ Orig. hru Bud Tucker in Double Trouble (kompletně v cz) za 570 Kč, Dungeon Keeper (cz manuál) za 1 240 Kč, SCORE CD 28-40, 44, 45 á 70-80 Kč a CD plné shareware za 160 Kč. tel: 0455/410 46, 621 094, Honza.

■ Orig. hry: Comanche 2 a Werewolf. Velmi levně - spěchá. Tel: 0397/2767, od 20 do 21 hod. Kamil Schwarz, Lva Tolstého 1342, Žatec 438 01.

■ Orig. CD Česká pětka za 500 Kč. Tel: 05/4421 3464.

■ Orig. angl. verzi hry Broken Sword s registrační kartou za 800 Kč. Tel: 05/4323 3483.

■ Orig. hru Ripper (6 CD), pův. cena 1790 Kč, nyní za 750 Kč. Ještě nevyplněná registrační karta, 100% stav. Možnost výměny za Albion nebo Stonekeep. Tel: 0181/725 592, po 16 hod.

■ Sega Saturn (5 000 Kč) + demo CD (10 her - 500 Kč), orig. hru: C&C (2 000 Kč), RDF adaptor (950 Kč). Celková cena 8 000 Kč. Lumír Kalisz, Posecká 271, Albrechtice u Českého Těšína 735 43.

■ Volant s pedály (Joyrider) - volant, řidítka, letecký knipl. 100% stav, 1/2 roku starý, skoro nepoužívaný. Podpora her: Apache Longbow, Cyberia 2, The Need for Speed 1 a 2, Indycar 2, Terminal velocity a spoustu dalších; původní cena 2600 Kč, nyní jen 1 800 Kč. Ondřej Škeřík, Tylova 957, 564 01 Žamberk.

■ Orig. hry: Earthworm Jim for W95 (700 Sk), Quadrax (200 Sk), Paranoia II (250 Sk), Z (700 Sk), Mutation of J.B. (250 Sk), 3 lebky Toltekov CZ (600 Sk), Bud Tucker in Double Trouble CZ (600 Sk), Fable CZ (600 Sk), Broken Sword CZ (1 000 Sk), Tomb Raider (1 000 Sk), Duke Nukem 3D (250 Sk), Earthsiege 2 (800 Sk), Hind (800 Sk), Su-27 Flanker (800 Sk), NHL 97 (800 Sk). Karol Liska, mail to: kliska@internet.sk

■ Orig. hry: Privateer 2 (1 100 Kč), Z (800 Kč), Broken Sword cz (900 Kč), Jagged alliance 2 (1 000 Kč), Imperium Galactica (1 000 Kč). Výměna možná. Jan Šerák, Pod Hůrkou 570, Klatovy 339 01, tel: 0186/27 873.

■ Orig. hry: Space Hulk Votba, Duke Nukem 3D, Scorched Planet, Mechwarrior 2:31th Century Combat, poslední dvě jsou pro Matrox Mystique. Dále prodám filtr Polariod na monitor 13"-15". Ceny dohodou. Jiří Švec, Zavadilská 2640, Tábor 390 02, tel: 0361/783 291.

■ Orig. hry na PC CD: Daggerfall (angl. manuál) 800 Kč, Duke Nukem 3D (450 Kč), Wing Commander 3 (350 Kč), Strike Commander (250 Kč). Ceny včetně poštovného. Kdo si koupí alespoň 2 hry, tomu zdarma přidám hr. demo hry Z (cena 490 Kč), Excalibur CD 56-61. Tel: 047/42 830, po 16 hod.

■ Orig. hry: Redneck Rampage, Wing Commander IV, Shattered Steel, Inferno. Vše 100% stav, krabice, manuál. Cena komplet 2 600 Kč. Tel: 0657/4865.

■ SCORE: 23,25, 27, 28, 31,32, 34-43, 45 (30Kč/ks), SCORE CD: 25, 27, 28, 32, 35, 39, 45 (40 Kč/ks), orig. hru C&C za 250 Kč. Excalibur CD č. 56 za 30 Kč + Level č. 6 zdarma. PC World + CD (listopad). Jan Kovář ml., Studentská 963, Karviná 7, tel: 42 818, po 15 hod.

■ SCORE: 34-38, 40-42, 44 (30 Kč/ks), vše za 200 Kč, v dobrém stavu. Chip 2 a 5/97 (30 Kč/ks), vše za 50 Kč. Level 5, 7, 9, 12/96 (20 Kč/ks); 1, 2, 3/97 (25 Kč/ks); 4-8/97 (30 Kč/ks) ; vše za 200 Kč, Level CD č. 2, 3, 5/97 (60 Kč/ks), vše za 150 Kč. Gamebooky z řady Fighting Fantasy nebo Lone Wolf. Úplný seznam za dopisní známku. Petr Janků, Bří. Čapků 818, Uničov 783 91.

■ SCORE CD č. 20-46 za 700 Kč, Excalibur CD č. 50-62 za 400 Kč, hry Gooka za 400 Kč, Swigridova kletba za 350 Kč a SCORE č. 23-46 za 450 Kč, Excalibur 50-62 za 200 Kč. Zd. Vycpálek, Dr. Marínka 15, Ostrava - Jih, 700 30.

■ SCORE č. 1, 3-24 (15 Kč/ks); č. 25-29 (20 Kč/ks); 30-45 (25 Kč/ks); 46, 47 (30 Kč/ks). Komplet za 700 Kč. Dále prodám orig. hry na 3,5": Indiana Jones 4 za 400 Kč, Gabriel Knight za 400 Kč, Police Quest 4 za 200 Kč. Jan Freudl, Kaňkovského 1235, Praha 8 - Kobylisy, 182 00, tel: 02/688 41 96, tel: 0602/340 672.

■ Novou klávesnici ESCOM Basic W95, záruka 1/2 roku za 450 Kč, novou myš Genius za 250 Kč. Tel: 02/8191 3897 (17-21 hod).

■ Sega MD II + 6 her. Cena 8 000 Kč. Tel: 0442/3817, Martin Zvoníček.

■ Sega MD 16 bit + 10 her + 2 joypady (Sonic, Flashback, Dungeons Dragons, Decap Attack, World cup USA 94, Final Blow, Rocket Knights Adventures, Turbo Outrun, Super Monaco GP2, Bare Knuckle) za 5 000 Sk! Jozef Tobiáš, Košice 095/642 26 50.

■ Sega MD 16 bit + 3 ovladače + redukce na hry na Sega control pad + 13 her: Jungle Strike, NHL 96, Super Street Fighter 2, Aladdin, Flinstones, Simpsons, Alex Kidd in Shinobi world aj. Cena 9 490 Kč. Při rychlém jednání sleva! Ondřej Skála, Albrechtická 364, 563 01 Lankškroun, tel: 0467/523 050, po 18 hod.

■ Atari Lynx se zdrojem, hrami Switch Blade 2 a Xenophobe. Dva roky staré, skoro nepoužívané, ve 100% stavu. Cena kompletu 1 590 Kč včetně poštovného (popř. dohodou). Dále orig. hru pro PC CD: C&C: Red Alert za 600 Kč. F. Fibich ml., Jasmínová 302, Moravany 533 72.

koupím

■ Tyto orig. hry: Mission Critical, Hell, Noctropolis, Lost in Time, C&C. Tel: 019/72 414 97, so, ne - Roman.

■ Orig. hru Wolfenstein 3D na CD (raději) nebo na 3,5" za 100 Kč. Cyril Máša, Křížkova 26, Praha 8, 186 00.

■ Na Amigu hry: Legend, Tini Trops, One Stone, The Big Adventure. Na PC: Micro Angelo I, Red Alert, Civil War, Jungle Strike, Desert Strike, Soviet Strike. Tel: 02/786 66 40 (13-20 hod).

■ Orig. hru Jurassic Park, tel: 07/835 058, Tomáš Žoldoš, Tematínska 6, Bratislava 851 05, SR.

■ SCORE č. 22, tel: 0428/894 07, Stanislav Fejfar - do 20 hod.

■ SCORE č. 2, 5, 8, 11. Tel: 02/627 33 27.

■ Orig. hry: Lighthouse, Atlantis, Gene machine, Congo, Versailes, jakoukoliv encyklopedii - nebo vyměním. Tel: 07/548 77 92 SR.

■ NFS, tel: 02/52 32 85, Petr - nechte vzkaz na zázn. s tel. číslem.

■ Disketové verze těchto her: Conquest of Longbow, Laura Bow 2, King's quest 6, Gabriel Knight, Another World, Prince of Persia, Death Gate, Shadow of the Comet, Indiana Jones and the Last Crusade, Loom, Dungeon Master 2. L. Rachůnek, Polská 36, Olomouc 779 00, tel: 068/52 22 945.

■ Bitevní deskové hry Ardennes, Space Hulk, Waterloo, Stalingrad, Russia Front a karetní hry: Doom Troper, Magic the Cathering - Starter Beck (60x karet 2x) a Ice Age booster (15 karet 2x) a další boostery. Tomáš Bako, J. Ševčíka 939/717, Most 434 01.

■ Orig. program De Luxe Pain 4. Cena dohodou, tel: 02/739 176.

■ Orig. hru Outlaws do 800 českých těžce vydělaných peněz. A dále Red Alert do 600 Kč. Marek Talpa, Tehov 46, 257 62, tel: 40 496.

■ Sháním návod na hru 7 dní a 7 nocí i okopírovaný. Dám 10 Kč. Martin Marek, Husova 367, Jičín 506 01.

■ Orig. hru Settlers II za 500 Kč nebo s datadiskem Mission za 800 Kč. Nabídněte. Ondřej Křižan, Jiráskovo nábř. 1823, Písek 397 01.

výměním

■ Vyměním orig. hru Hind; Axcelerátor, Carmageon, Sand Warrior, War Gods za orig. hru Outlaws. René Adámek, J. Čapka 3080, Frýdek Místek 738 01.

■ Vyměním nebo prodám tyto orig. hry: Gabrie Knihgt II, Diablo, Normality. Nabídněte. Cena 1 000 Sk/ks. Sháním NFS II. Patrik Kucík, Třebičská 3, Humenné 066 01, Slovensko.

■ Dungeon Master II, Z za StoneKeep. Tel: 0396/204 63.

■ Ishar Trilogy za Dungeon Master I, tel: 069/97 55 132.

■ Orig. hru Shattered Steel (cz manuál) za orig. KKND. Tel: 0326/722 059, Lukáš.

■ Hru Johny Bazoo Katone za Transport Tycoon De Luxe nebo koupím do 250 Kč. Tel: 0362/216 761.

■ Orig. hry na CD: Return to Zork (v němčině) + The Zork Anthology (Zork I-III, Zork Zero, Beyond Zork v angličtině) za jiné. Vše 100% stav s manuály. David Hanousek, Tyršova 257, Chýnov, 391 55, tel: 0361/801 132, e-mail: dhanousek@hotmail.com

■ Orig. hry na PSX: Mickeyho divoká dobrodružství, Battle Area, Destruction Derby za jiné hry. Tel: 048/53 90 540, po-pá 8-11 hod.

■ 2 za 1! Vyměním hry pro PC CD: Rytíři Grálu a super strategii KKND za hru Crusader: No Regret. Dále vyměním: Bud Tucker cz ua Fable cz. Vše 100% stav - včetně krabic a manuálů. Požaduji totéž,
tel: 02/301 99 08.

■ Flyight of the Ammazon Queen za Legend of Kyrandia cz, tel: 049/526 4134.

■ Gameboy + 4 hry za CD32 nebo Pegasus. Tel: 02/793 63 19, Michal.

■ Albion cz za Asmodeus nebo Gooku. Tel: 068/413 826, Martin Šmoldas, Zelená 2, Olomouc

různé

■ Jsi 3D grafik? Jsi ze Zlína a okolí? A chtěl bys s námi dělat počítačovou hru, na které se podílí František Novotný a Vanessa Gun? Není problém - pošli disketu se svými ukázkami nebo zavolej (pouze večer přes prac. týden): Arbyteam, pokoj 37, Antonínova 4379, 760 01 Zlín, tel: 067/33 776.

■ Vývojářský tým shání programátora (W95, DOS) a grafika (i 3D) na vývoj kvalitních českých her. Pokud máte zájem, zašlete ukázku své práce na moji adresu. Odpovím každému. Polič Martin, Hrdinů 415, Liberec 12, 460 01.

■ Hledám schopné lidi pro vývoj poč. her na PC - programátory, grafiky - kresba na papír, 3D studio, Softimage, animátory a hudebníky. Zaručeno vydání hry na CD jak v Čechách, tak podle úspěchu i v zahraničí, tel: 0412/587 122, p. Matějka ml. Platí stále.

seznámení

■ Průměrný pařan (18) hledá tmavovlasou pařnku (15-17) na výměnu her a informací. Můj styl: 3D řežby, strategie a simulátory. Své náměty zasílejte na známou adresu televize...? Ne, to není ona. Na adresu: Jan Hudeček, Klondajk 532, Harrachov 512 46. Na dopis napiš heslo Janza!

■ Hledná pařana/nku ve věku 13 let k výměně zkušeností a her v oboru RPG a dungeony. Jan Punčochář, Horažďovice předměstí, U hájovny 440, 341 01, tel: 0187/512 224.

■ Rád bych poznal nějakou prima pařanku kolem 18 let na výměnu her i jiného. Okolí Mn. Hradiště, Michal Hýsek, Turnovská 1094, Mnichovo Hradiště 295 01.

■ Pozor! Hledáme spoluhráče pro Dračí doupě. Nejlépe z okolí Pardubic a věkem od 15 let. Jen vážní zájemci. Jan Gutwirth, Štefánikova 343, Lázně Bohdaneč 533 41.

KINOBOX

Milý mladý čtenáři,
svou správnou odpověď zavolej nejpozději do premiéry následujícího Kinoboxu na telefonní číslo 0609 11 77 11. Každý týden na Tebe čeká skvělý televizor a videorekordér PHILIPS, počítačové hry & předplatné SCORE, novinky na VHS a řada dalších zajímavých cen, které Tě jistě potěší.

Ciao VAC

Správné odpovědi na soutěžní otázky z listopadu:
Kinobox č. 45 (premiéra 7.11.)
b) Učitel tance
Kinobox č. 46 (premiéra 14.11.)
a) Rowan Atkinson
Kinobox č. 47 (premiéra 21.11.)
c) Mňága - Happy end
Kinobox č. 48 (premiéra 28.11.)
b) Agent W4C

OTÁZKY NA LEDEN:

KINOBOX Č. 1 (premiéra 2.1.)
Jedním z nejslavnějších představitelů neohroženého agenta 007 Jamese Bonda je:
a) Marek Vašut
b) Sean Connery
c) Danny De Vito

KINOBOX Č. 2 (premiéra 9.1.)
Režisér Václav Vorlíček natočil v roce 1966 komedii, ve které ožívají kreslení hrdinové komiksů Káji Saudka. Jedná se o film:
a) Což takhle dát si špenát
b) Kdo chce zabít Jessii
c) Lassie se vrací

KINOBOX Č. 3 (premiéra 16.1.)
Před 18 lety představil světu režisér Ridley Scott Vetřelce. Vzpomenete si, která herečka v rili kosmovautky Ripleyové tehdy antihrdinu z vesmíru přemohla?
a) Sigourney Weaverová
b) Salma Hayeková
c) Greta Gabro

KINOBOX Č. 4 (premiéra 23.1.)
Za měsíc dojde k udílení Českých lvů za rok 1997. Vzpomenete si, který z uvedených filmů Českého lva za uplynulé čtyři roky nezískal?
a) Obecná škola
b) Kolja
c) Díky za každé nové ráno

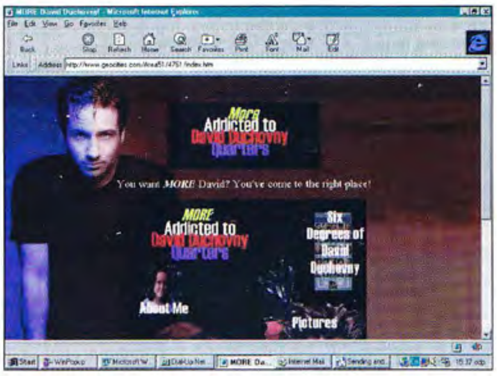
KINOBOX Č. 5 (premiéra 30.1.)
V roce 1960, dva roky po prvním uvedení filmů Vertigo, natočil režisér Alfred Hitchcock psychothriller s Anthony Perkinsem v roli schizofrenního Normana Batese. Slavný snímek se jmenuje:
a) Psycho
b) Schizo
c) Psychopat ze San Francisca

Max. délka hovoru je 2 minuty. (Český audiotex, 38 Kč vč. DPH/min., P.O.BOX 105, Praha 3). Soutěžit mohou pouze starší 18 let.

„Někde tam venku je pravda."

Síť a... Akta X





13.září 1993 začala televize FOX vysílat seriál své vlastní produkce s nepříliš zajímavě znějícím názvem; „Akta X". Pravděpodobně nikdo v době natáčení netušil, jakého věhlasu si seriál Chrise Cartera později dobude a už vůbec ne, že se stane nejsledovanějším seriálem Ameriky, který ohrozí snad jen jiný seriál stejného producenta a scénáristy s názvem „Millenium", který se u nás pravděpodobně nebude nikdy vysílat (hledej na oficiální stránce FOXu http://www.foxworld.com/millnium/ nebo na http://www.interlog.com/˜emptor/millennium1.html). Odpověď na klasickou otázku: „Kdo může být lepší než Chris Carter?", tedy opět zní: „Chris Carter."

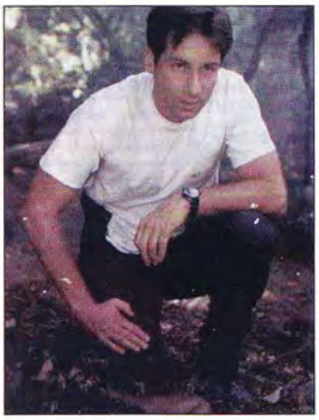
Seriál Akta X je nejen o UFO, ale i o všech paranormálních jevech. Je také o tom, že není potřeba věřit všemu, co je nám předkládáno, je o hledání čisté pravdy, ale na druhou stranu také o tom, že kdo věřit chce, uvěří čemukoliv a stačí mu k tomu poměrně málo, přesně ve smyslu hesla „We want to believe" a rozmazaného obrázku u něj. Seriál Akta X je ale také o dvou speciálních agentech FBI, zapáleném Mulderovi, hledajícím pravdu o UFO a jiných nevysvětlitelných jevech, a skeptické Scullyové, která byla původně na Muldera nasazená jako přísně logicky uvažující člověk se zdravou dávkou skepticismu.

Postupem šasu, jak se tito dva probíjeli jednotlivými případy a sbírali ceny po celé Americe (Emmy, Zlatý glóbus), stali se nejen oni, ale i celá Akta X, kultovní záležitostí. Jako taková mají i na Internetu, vlastně především na Internetu, své příznivce a neuvěřitelnou spoustu stránek a chatroomů. Od stránek o samotných Aktech s průvodci jednotlivými epizodami, přes stránky s tematikou paranormálních jevů, po stránky obdivovatelů obou hlavních aktérů. Popsat je všechny není v lidských silách, pokusím se tedy alespoň nastínit a uvést ty nejdůležitější, ty zajímavé a ty, které dělají moji kamarádi.

Obecně ve světě

Kde začít? Nejlépe na oficiální stránce FOXu, který seriál vytváří, www.thex-files.com, na které také najdete o Aktech X asi nejvíce kvalitních a hlavně zaručených informací. Zvláště pak průvodce jednotlivými díly, včetně některých dosud nevysílaných, nejrůznější další novinky, fotografie, videa a zvláštní službu feedback, ve které jsou odpovědi na ty nejšílenější otázky, které vás v souvislosti s Akty X mohou napadnout.

Další trochu netradiční povídání (vzhledem k ostatním stránkám) je nacgi.pathfinder.com/ew/950310/xfiles/xfiles1.html. O tom, že Akta X mají své příznivce i v Japonsku se přesvědčíte na www.flex.co.jp/x-files/, tedy pokud máte rádi rozsypaný čaj. Vše, co souvisí s Akty X je také na America On Line serveru members.aol.com/jdw1111/index.html. Jednou z oficiálních stránek by také měla být stránka www.tcfhe.com/trustno1/. Budete-li hledat utříděný seznam odkazů na světové stránky, hledejte na www.three-web.ad.jp/˜smz/X-Files/xfmenu.html. Stránek o Aktech X jsou doslova tisíce, takže v dalším vás odkazuji na www.altavista.com, kde zadávejte řetězce jako „X+files", „Chris+Carter+X+files", „David+Duchovny" nebo „Gillian Anderson".



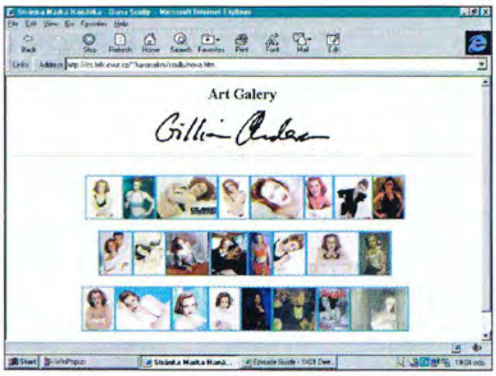
Obecně doma

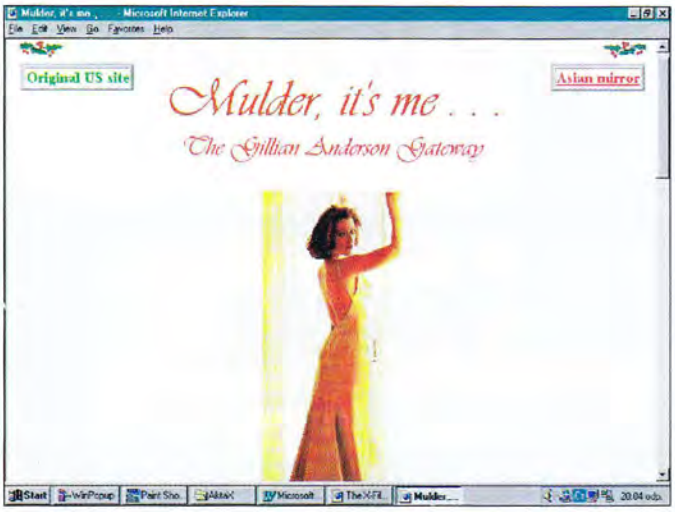
Jednou z nejlepších domácích stránek na téma Akta X je nepochybně elektronická verze českého fanzinu „X magazín" zabývající se nejen samotnými Akty, ale i dalšími záhadami. Nachází se přechodně na cs.felk.cvut.cz/˜xnovako1/xmenu.htm, na které kromě obsahů jednotlivých epizod jsou i články z papírových čísel fanzinu, který vychází v nákladu, tuším, 1300 kusů. Další stránku, tentokrát ve slovenštině, uvidíte na jiné exotické adrese www.geocities.com/Area51/Corridor/3988/index.htm. Zde jsou k vidění, kromě již obvyklých náplní epizod, i stručné informace o jednotlivých aktérech seriálu, jejich skutečný i fiktivní život v Aktech X. Pokud se podíváte na mirage.kky.vslib.cz/˜moravec/x-files/xfilescz.html, naleznete další odkazy, včetně FTP zdrojů, informace o knihách, videokazetách a krátké rozhovory s Gillian Andersonovou a Davidem Duchovným. Pokud se ovšem chcete poohlédnout po vlastních stránkách, mohu vám doporučit následující adresu www.seznam.cz/Zabava/Film/AktaX/.

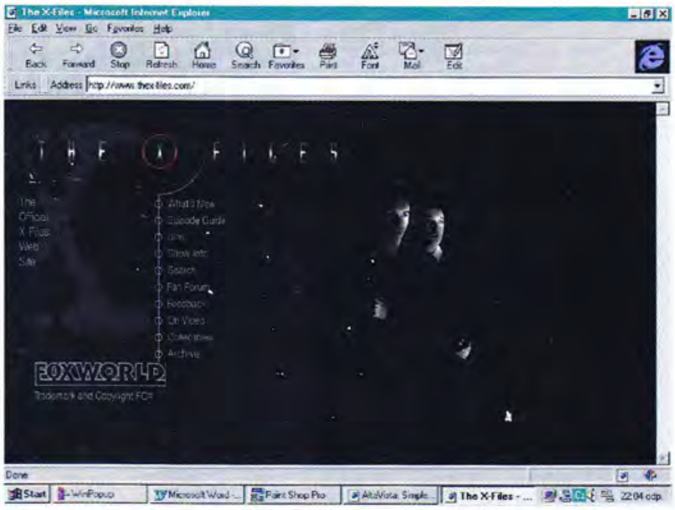
PROFESIONÁLNÍ SYMPAŤÁK

Sedmnáctého srpna roku 1960 se učitelce Margaret a newyorskému policistovi Amramu Ducovnemu (opakuji Ducovnemu) narodil chlapec David William Duchovny. Má bratra Daniela a sestru Laurii, kterou navzdory všeo-









becnému mínění neunesli mimozemšťané. Jeho rodiče se rozvedli, když mu bylo jedenáct let. Vystudoval na univerzitě v Princetonu a na Yalu získal doktorát z literatury. První malou roli dostal ve filmu Podnikavá dívka, další roli o dva roky později dostal v seriálu Twin Peaks, kde si střihnul transvestitu Denisu, dále hrál ve filmech Beethoven, Chaplin a California, a jako každá druhá velká hvězda Ameriky, měl roli i v erotickém filmu (v tomto případě TV seriálu) Deníky červených střevíčků. Měl i mnoho jiných menších rolí (např. v Bad Influence). Fanynkám lze doporučit stránku milovnic Davida Duchovného http://www.geocities.com/Hollywood/1424/X_Files.html.



Jeho životní šance byla však až role inteligentního detektiva, speciálního agenta FBI, Foxe Muldera, který našel zalíbení v nevyřešených případech označovaných jako Akta X. F. Mulder se narodil 13. října 1961 a jeho zájem o paranormální jevy se probudil po té, co si v hypnóze vzpomněl, že když mu bylo dvanáct, unesli jeho osmiletou sestru mimozemšťané. Vystudoval psychologii na Oxfordu a školu FBI v Quanticu a píše jedny z nejlepších profilů hromadných vrahů. Jeho vytrvalost při pátrání po UFO a paranormálních jevech hraničí až s posedlostí a nezastaví jej ani vyřazení z programu Akta X, ani smrt jeho otce zaviněná parťákem Krytzekem.

Svůj osobní život se David snaží maximálně chránit. Z tohoto důvodu nemá rád paparazzie. Přesto se však čas od času podaří s jejich pomocí novinářům odhalit něco o jeho soukromí. Jeho první vztah v rámci seriálu Akta X byl s Gillian Andersonovou. Trval zřejmě mnohem kratší dobu než by si byla většina fanoušků seriálu ochotna připustit (setkali se při čtení scénáře a vztah nepřežil pilotní díl). Později prošel ještě mnoha dalšími vztahy, které novinářům rovněž neušly, zvláště pak jednomu, kterého David insultoval do obličeje, když jej i s jeho přítelkyní stopoval až na horskou chatu. Nakonec se však Davidovi podařilo utéct a v tichosti a beze svědků se oženit s dívkou jménem Téa Leoni, představitelkou seriálu Nahá pravda. V současnosti se David věnuje natáčení filmu „Playing God", ve kterém hraje konečně hlavní roli. Budeme svědky dalšího přerodu seriálové hvězdy ve filmovou? Nezažili jsme to mnohokrát. Snad jen Bruce Willis, George Clooney a možná Alan Alda. Nechme se překvapit. Každopádně se Duchovny nechal slyšet, že pátá série Akt X je poslední. Také tomu nevěříte?

Než to však všechno skončí, můžete se podívat na jednu z mnoha stránek Davida Duchovného www.geocities.com/Area51/4761/index.htm.

ROSEMARY MÁ DĚŤÁTKO

Devátého srpna roku 1968 se manželům Rosemary a Edwardovi Andersonovým, žijícím toho času v Chicagu, narodila dcerka Gillian. Následovaly dvě další děti, které už ovšem nejsou z hlediska našeho příběhu tolik zajímavé. Krátce po jejím narození se celá rodina přestěhovala na delší dobu do Londýna (s mezizastávkou v Portoriku), kde žila devět let a kde její otec studoval filmovou školu. Po návratu do Států se usadili v Grand Rapids v Michiganu, kde také ještě před svým odchodem na univerzitu v Chicagu přišla Gillian o panenství s jistým mladým punkerem. Po té, co na této universitě v Goodmanově divadelní škole získala titul bakaláře, využila své umění v erotickém filmu The Turning. Hostovala však také v seriálech Why Planes Go Down nebo Future Fantastic a dabovala sama sebe v Simpsonech. Všem, kteří chtějí vidět Gill trochu jinak, rozhodně doporučuji adresu http://cs.felk.cvut.cz/~hanacekm/scully/dana.htm.

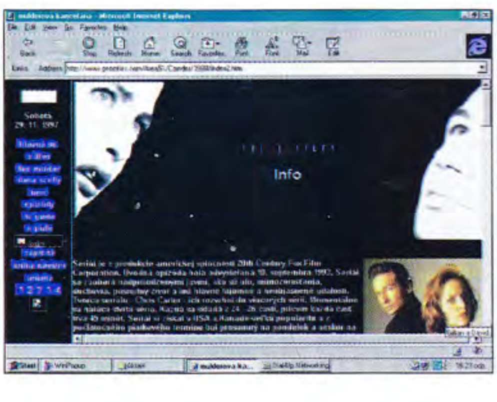
Pak ovšem nastal obrat a Gillian dostala novou totožnost v seriálu, do nějž se snad původně ani mnoho nadějí nevkládalo, ale který se postupem času stal nejsledovanějším seriálem Ameriky (a nejen jí). Tato její nová identita zněla na jméno Dana Scullyová, narozená 23. února 1964 v rodině důstojníka Williama Scullyho, vyrůstala se dvěma bratry a sestrou Mellisou. Vystudovala medicínu a fyziku. Jako zvláštní agentka FBI byla přiřazena k agentu Mulderovi, řečenému strašidelný. S ním se také poprvé setkala s nevysvětlitelnými jevy, které její ortodoxně logická mysl nebyla sto přijmout, ale ani vysvětlit. Její skepse stále přetrvává, což je po únosu mimozemšťany, vládou nebo čím, dost divné. Na druhou stranu tak stále tvoří zdravý protipól Mulderově snaze najít bubáky všude, kam šlápne (nezapomenutelná scéna, ve které Mulder vezme švába mezi prsty, podívá se mu do očí a řekne: „Pozdrav z planety Země."). Informací o Daně-Gillian je na Internetu nevyčerpatelné množství, našel jsem dokonce číslo jejího aktaixového mobilního telefonu, pro zajímavost - je to 202-555-3564 a číslo domu je 202-555-6431. Služební číslo 2371-616, zbraň Smith and Wesson 1056 (9 mm).

Modrooká Gillian si našla během natáčení čtyři partnery jen v rámci seriálu, z nichž první byl David Duchovny. (http://home.interstat.net/~tomveil/gillian.html - Mulder It's me). S jedním z nich, s Clydem Klotzem, má dokonce malou dcerku Piper. Kvůli něčemu takovému se ovšem natáčení seriálu nepřerušilo. Jen prostě mezi druhou a třetí částí trojdílu „Únos", Dana zmizela z obrazovky a třetí část pak prostě proležela v posteli.

Držitelka prestižní ceny Emmy má po světě mnoho obdivovatelů, důkazem je i mnohem větší počet stránek, které jsou věnovány jí, než Davidu Duchovnemu. Povídání o ní tedy zakončím jednou z nich http://208.211.64.32/ganderson/.

O úpěchu seriálu svědčí i to, že se jeho autoři rozhodli natočit filmovou verzi. Bude se jmenovat „The X-Files: Blackwood" a David i Gillian za ní dostanou 4 miliony dolarů, každý.

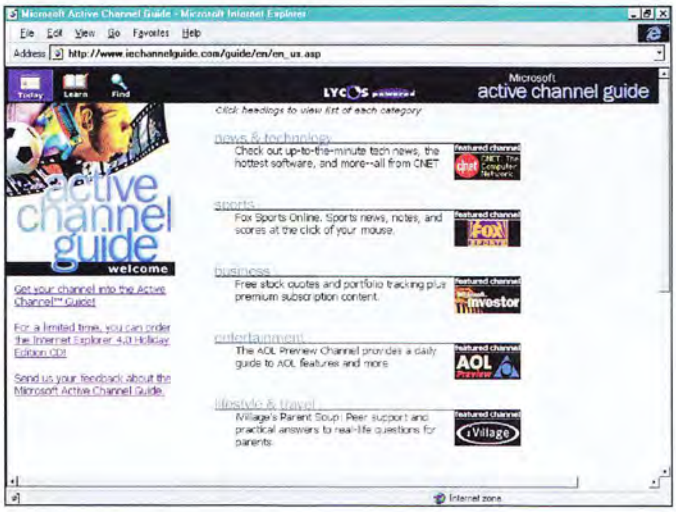
Jindřich Rohlík





Technologie kanálů

Konec brouzdání, začněte kanálovat





Zatím získává z Internetu drtivá většina lidí informace tak, že serfuje a serfuje. A serfuje. A serfuje. A hledá, až do omrzení. V případě, že chce zjistit, co je nového, musí projet několik www serverů a sledovat vizuální změny obsahu jejich stránek, což je více než otravující a únavná práce. V poslední době přichází na Internet technologie, která bude všechny tyto problémy briskně a jednoduše řešit - technologie kanálů.

Kanály (channels) jsou novým způsobem zprostředkování informací, který rozšiřuje možnosti využití Internetu, zejména pak služeb souvisejících s WWW. Jedná se o automatizované doručování aktuálních informací přímo na počítač uživatele, které se snaží odstranit hlavní problémy spojené s „klasickým" browsováním:
„Kde hledat informace z určitého oboru?"
„Jak ověřit jejich spolehlivost?"
„Jak zajistit jejich aktuálnost?"

Řešení těchto komplikovaných problémů je jednoduché ve své genialitě a geniální ve své jednoduchosti. Stačí nalézt někoho (říkejme mu zprostředkovatel informací), kdo bude systematicky procházet globální datový zdroj, v našem případě tedy Internet, a hledat zajímavé informace z určitého oboru, zpracuje je a umístí (ať již ve zpracované formě nebo ve formě přímých odkazů na původní informace) na svých WWW stránkách. To ještě není nic nového. Největší přínos nové technologie kanálů spočívá v tom, že zprostředkovatel informací zároveň začne používat nástroje, které všechny aktuální



informace automaticky posílají (natlačí - angl. push) na počítače svým odběratelům.

Zprostředkovatel informace se změní v kanálového poskytovatele a kromě toho, že bude získané informace pravidelně zpracovávat a uveřejňovat, musí zajistit, aby se dostaly k uživatelům. To se dá zařídit buď tak, že na uživatelově počítači poběží program, který bude čekat až mu někdo nějaké informace pošle (což je obecně dost složité a v některých případech i nemožné - vytáčené připojení k Internetu, počítač „za firewallem"), nebo program, který bude vědět kdy a kam se má pro nové informace podívat.

A to je právě řešení kanálu. Každý kanál má nadefinován obsah (může se skládat z dalších subkanálů a jednotlivých položek) a frekvenci aktualizace. V případě, že se do takového kanálu chcete zapojit, stačí o tom říci vašemu WWW browseru, ten pak automaticky zjistí všechny informace o kanálu (mohou být například uloženy ve speciálním souboru - jak to řeší např. technologie CDF firmy PointCast, používaná v Microsoft Internet Exploreru 4.0) a začne se jimi řídit.

V definovaných intervalech pak řízení počítače převezme browser (samozřejmě na pozadí), připojí počítač k Internetu (je-li to



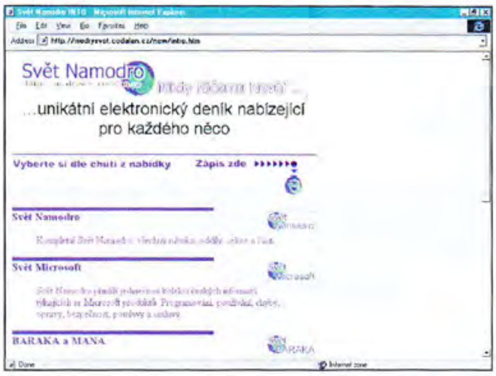
nutné a je-li mu to povoleno), aktualizuje informace o kanálu a obnoví (refresh) jeho obsah, přičemž samozřejmě „stahuje" pouze ty informace, které ještě nejsou uloženy na lokálním počítači. Takto uložené informace si pak uživatel může kdykoliv prohlédnout (dokonce i v případě, že již není připojen k Internetu - tzv. off-line režim), přičemž má jistotu (kterou mu garantuje poskytovatel kanálu), že informace, které tímto způsobem obdržel, jsou aktuální a adekvátní (kanály mají podobně jako WWW stránky svá RSAC hodnocení obsahu).

Vtip ovšem spočívá v tom, že poskytovatelů kanálů je hodně - podobně jako je například novin - a každý z nich se specializuje na určitou oblast. Chcete-li pak mít informace z určité oblasti, stačí se do kanálu jednou zapsat a váš počítač se již automaticky postará o vše ostatní.

Jak je z předcházejícího textu vidět, není všechno tak, jak je to nazýváno. Přestože se tato technologie nazývá information push









(tedy tlačení informací), nejedná se o tlačení, nýbrž o rafinovaně zařízené tahání (pull), které je řízené poskytovatelem. Stejně tak zapsání určitého kanálu (subscribe) neznamená nic jiného, než to, že váš browser začne automaticky komunikovat s poskytovatelem kanálu.

V současné době existují na trhu de facto dvě různé technologické implementace kanálů. Microsoft používá CDF (Channel Definition Format) formát firmy PointCast, Netscape pak technologii firmy Marimba. Přestože jsou oba přístupy technologicky odlišné, z uživatelského hlediska se chovají naprosto shodným způsobem. Všechno zatím nasvědčuje tomu, že se v blízké budoucnosti prosadí právě CDF firmy Microsoft, právě díky globální podpoře tohoto softwarového giganta.

Přínos kanálů spočívá také v tom, že stačí jednou se zapsat, a veškeré informace jsou pak automaticky donášeny přímo na váš počítač. Ve spojení s novými technologiemi (např. Active Desktop firmy Microsoft) pak dochází ke kvalitativnímu posunu v poskytování a přijímání informací.

Budoucnost kanálů je v současné době viděna velmi optimisticky, nejenže první kanáloví poskytovatelé začínají růst jako houby po dešti (a poměrně mnoho jich vyrostlo i v České republice), navíc se začínají objevovat první použití kanálů i v jiných oblastech.

Pokud budete chtít kanál vytvořit, můžete k tomu použít např. Microsoft Frontpage 98, který přímo jako jednu z možností nabízí převést vybranou část vašeho www na kanál (samozřejmě při splnění určitých podmínek). Pak stačí kontaktovat firmu Microsoft , splnit několik formalit a pak už jen čekat na to, až se vaše www objeví na seznamu kanálů, tzv. channle guide, na který se můžete dostat přímo z Internet Exploreru jedním kliknutím myši .

Uvažuje se například o intranetových kanálech, jejichž prostřednictvím by zaměstnavatelé informovali své zaměstnance (resp. nadřízení podřízené) o nových vyhláškách, ceníích, nařízeních atd. bez nutnosti aktivní účasti informovaných. Zajímavé je také prohlášení firem Microsoft a Marimba o spolupráci na novém standardu OSD (Open Software Distribution), který by mohl znamenat další krok ke globální automatizaci.

Václav Provazník





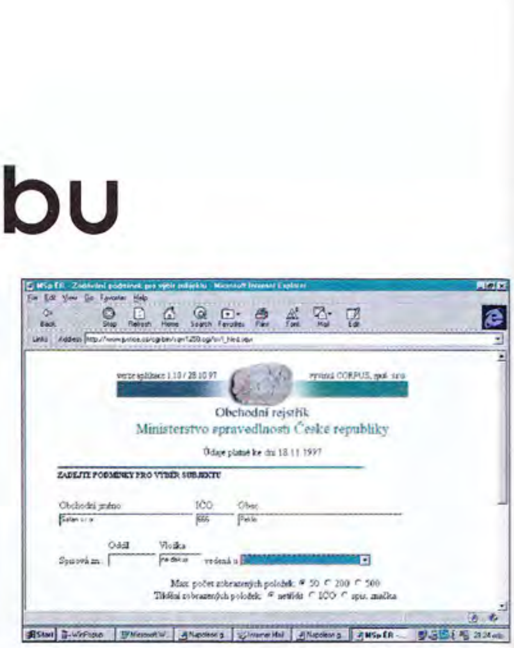
Links po páté.

Zajímavosti na webu

Po čtyřech měsících svého fungování zaznamená dnes rubrika Links malou změnu. Nebude již dále tématicky zaměřena, ale bude, podle našeho původního záměru, sloužit jako přehled toho nejzajímavějšího, co jsme pro vás na Internetu našli. Tematicky laděnou rubrikou nadále zůstává „Internet a...".

Jsme časopis o počítačových hrách, a proto začneme něčím z oboru. Přesněji, jsou to dvě adresy, z nichž především tu první doporučuji všem, kteří chtějí mít neustálý přehled o tom, co se děje na herní scéně.





WWW.GAMECENTER.COM

Gamecenter je totiž jedna z nejlepších profesionálních stránek o počítačových hrách. Naleznete na ní kromě recenzí na počítačové hry i ty nejnovější zprávy o tom, co se v herním světě událo, nejrůznější reportáže a podobně. Stránka je aktualizována denně.

AVAULT.COM/PCRL/ PCRL CATS.ASP

Druhou adresou je „PC release list", kde jsou ke stažení dema na nejrůznější hry, přehledně seřazená podle kategorií.

Povinnosti bylo učiněno zadost, takže teď trochu z jiného soudku.

WWW.JUSTICE.CZ

Toto je velmi zajímavá služba našeho ministerstva spravedlnosti. Na této adrese, kromě jiného, naleznete i obchodní rejstřík s vyhledávací službou. Jednoduše zadáte jméno společnosti nebo jeho část, popřípadě IČO, a program vám sám nalezne položky, které dané klíčové slovo obsahují.

VORVAN.SH.CVUT.CZ/ SALAMANDER

Na této adrese se nachází hezký český nehořlavý správce souborů pro Windows 95. Jmenuje se Salamander a na výše uvedené adrese je ke stažení česká, anglická a německá verze. Zabalený má něco přes sto kilobajtů a po rozbalení (cca 400 kb) jej lze bez jakékoliv instalace rovnou spustit. A co umí? Vlastně jen to, co ke spravování souborů opravdu potřebujete, což je jednak příjemné, protože vás nezahltí spoustou zbytečných menu, a za druhé se rychle natahuje. Otevřou se dva panely a v horní liště máte menu totožné s Norton Comanderem pod DOS. Na něco podobného jsem dlouho čekal a nebýt několika drobných nevýhod, používal bych jen tenhle manager. Asi nejhorší je, že vyhledávání v aktuálním adresáři není realizováno přes klávesu ALT a písmena, ale můžete začít rovnou psát, což znamená, že se psaním nedostanete do příkazové řádky, a pokud chcete zadávat příkazy, musíte si do řádky kliknout myší. Dále zde není zjišťování velikosti adresáře na klávesu (jako F3 v DOS Navigatorovi).

WWW.STUD.FEE.VUTBR.CZ /~XKARAS00/SIMPSONS. HTML.CZ

Pokud máte rádi staré dobré Simpsonovi, určitě se podívejte sem. Je to první česká homepage o Simpsonech, s mnoha odkazy na světové stránky, ale především jsou zde samply z české verze seriálu. Nesmrtelné výroky jednotlivých aktérů ve špičkovém podání českých herců, včetně dědova: „Už tam budem? A kam to vlastně jedem?", Bártova: „Ptáci řvou, kytky smrděj a vzduch je nějakej otrávenej." nebo „Pěknej vopruz.", Bárniho krknutí a nebo Homerovo: „Tituritititutitá, tutirututititá." Všechny tyhle krátké samply jsou jako dělané pro ozvučení Windows.

WWW.MAMEDIA.CZ/ CITY.NET/PIS/

Inteligentní kulturní přehled se nachází na Mamediích. Zde zadáte den a oblast, o kterou se zajímáte. Vypíše se vám seznam akcí, které se ten den konají. Takže na otázku „Co dnes dávají v kině, miláčku?" budete mít vždy připravenou odpověď.

WWW.NASA.GOV

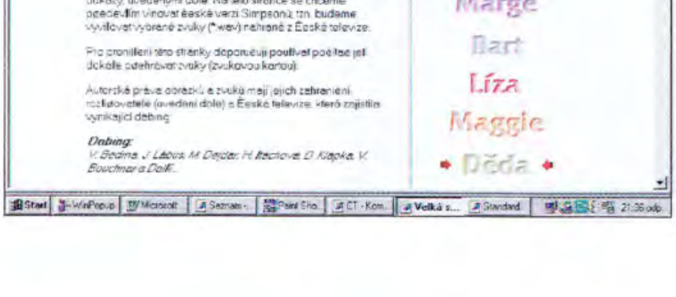
Pokud se zajímáte o vesmír, a to byste měli, protože tam někde venku je pravda, určitě se obraťte na stránku NASA, kde jsou velmi aktuální informace o jejích vesmírných projektech. Zkoumání Marsu a vozítko Sojouner, Cassiny, Galileo nebo žertovná stanice Mir, o které zlí jazykové tvrdí, že se tam bude točit Vetřelec 5, protože samotná hrozba oslizlých alienů už není pro diváky údajně tak vzrušující jako 100+1 smrtelných překvapení bolševického pomníku Mir.

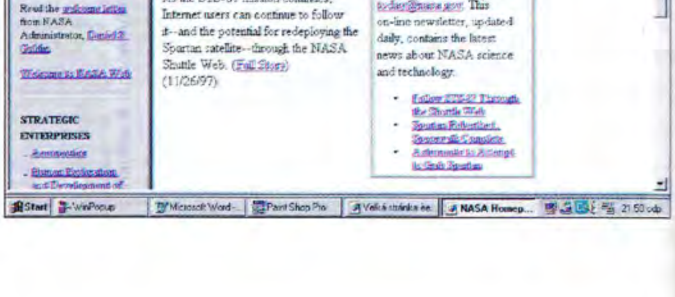
WWW.PRIMATV.CZ WWW.NOVA-TV.CZ WWW.CZECH-TV.CZ

Všechny naše báječné televize na Internetu. Srovnávejte a plačte. Speciálně jednu z nich si můžete natahovat do vašeho browseru zNOVA a zNOVA a stejně tam naleznete jen to logo.

Pokud při svém surfování narazíte na nějakou zajímavou sajtu a budete se chtít s námi a s ostatními o ní podělit, neváhejte a zašlete nám její adresu.

Jindřich Rohlík





Antivirový systém AVG

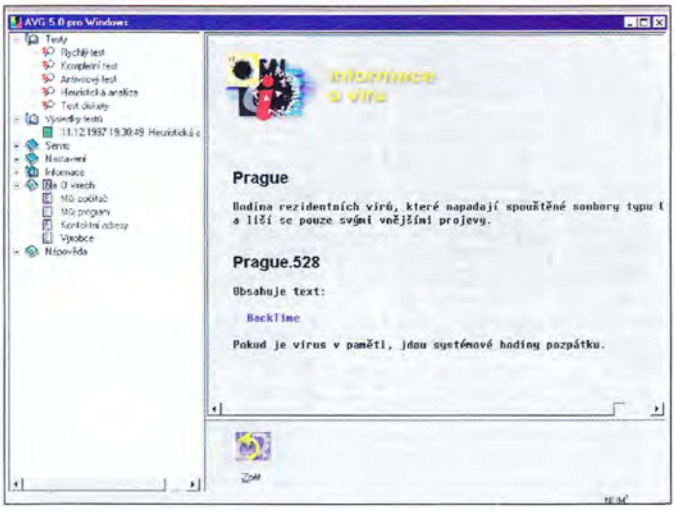
Počítačové viry se již dávno staly nedílnou součástí počítačového života.

Naše milované harddisky již okupuje přibližně 10 tisíc exemplářů, odhadem přibývá každý den trojice dalších, nových a stále zákeřnějších. O záměrech jejich tvůrců by se dalo sáhodlouze polemizovat, jisté však je, že je jejich činnost odsouzeníhodná. Úlohu detektivů, soudců, bachařů a katů (nejlépe v uvedeném pořadí) v tomto případě zastávají neúnavné antivirové systémy, které dennodenně dokazují, že ona na první pohled alarmující čísla v konečném součtu nevypadají tak hrozivě. Překvapivý pohled se vám naskytne, shlédnete-li škálu antivirových programů, které jsou v současné situaci na trhu, a nemám teď na mysli pouze pulty našich tuzemských prodejen. Zatímco v ostatních odvětvích, až na malé výjimky, zoufale drží osamocený prapor Software602, v antivirových systémech máme zástupce hned dva a oba se drží na předních příčkách v specializovaných testech prestižních časopisů. Kromě Avastu! je to známé AVG brněnské firmy Grisoft.

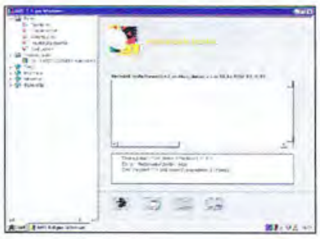
Na vývoji AVG pracuje specializovaný tým již osm let, což se zákonitě promítlo na jeho výsledcích a kvalitě, která je minimálně srovnatelná s drtivou většinou renomované zahraniční konkurence. Zatímco obvyklé antivirové programy ještě donedávna nabízely trojici hlavních funkcí - najít známý vir na harddisku, odstranit jej a rezidentně kontrolovat vše, co se kde šustne, AVG před čtyřmi lety mezi prvními přišlo s tzv. heuristickou analýzou, která se nespoléhá na virovou databázi, ale dokáže odhalit i přítomnost nového, dosud neznámého viru. Průkopnictví v tomto směru sice nemusí ještě nic znamenat, je však alespoň částečnou zárukou špičkové technologie. To potvrzují i již zmíněné testy, které v tomto směru řadí systém AVG mezi absolutní vrchol.

Principem heuristické analýzy je to, že AVG projede prvních několik stovek až tisíc instrukcí programu (hloubku prohledávání lze nastavit) ve vlastním speciálním módu a sleduje vše, co tyto instrukce dělají (zda nemodifikují systém, zda něco nezapisují do zakázaných oblastí disku, zda se nezavěšují na důležitá přerušení operačního systému).





A protože viry infikují soubory tak, že se aktivují ještě před vlastním startem nakaženého programu, netrvá heuristická analýza nijak zvlášť dlouho a příliš nezatěžuje výkon procesoru, což je vzhledem k službě, kterou poskytne, více než dobré řešení. Kromě heuristické analýzy můžete své pevné disky prohnat obvyklým antivirovým testem, vycházejícím z interní virové databanky, v pravidelných měsíčních intervalech aktualizovatelné (vzpomínáte - tři viry denně?) souborem z firemní BBS či Internetu nebo tzv. srovnávacím testem. Ten je často nejúčinnější metodou zjištění virů, neboť kontroluje veškeré obsahové či velikostní změnu všech souborů (při prvním spuštění si o všech souborech vyrobí speciální databázi s jejich kontrolními daty) a díky použití speciálních matematických algoritmů se prakticky nedá ošálit.



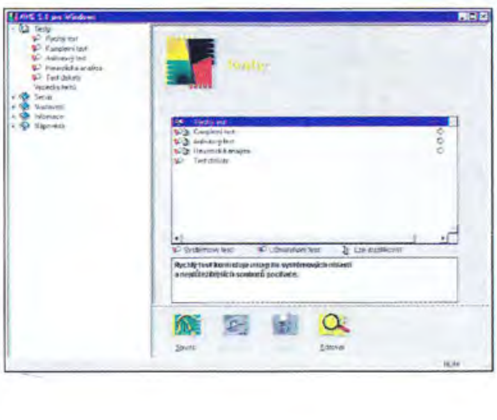
▲ **Uživatelské prostředí dnešních antivirových programů se s prastarými DOSovými antiviry nedá srovnávat, že?**

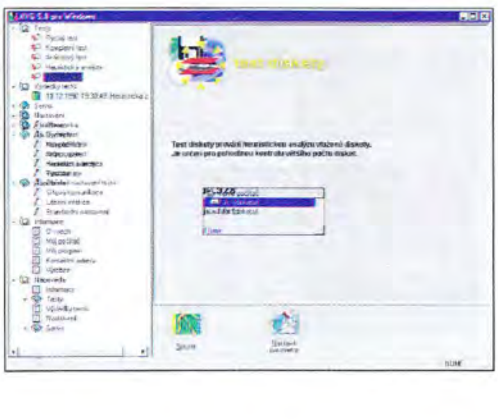
Možná trochu mimo tyto základní možnosti zjištění viru, ovšem stejně důležitou funkcí, je rezidentní ochrana, jakýsi virtuální strážník, neustále monitorující veškeré aktivity systému a v případě podezření na infikaci okamžitě zastaví činnost počítače a informuje uživatele. Další zajímavou možností zjištění jakéhokoli viru v paměti je velice zákeřná metoda léčky, tzv. „udička na vir". AVG jednoduše vyrobí soubor, který je přímo ideální potravou pro vir (přesně to samé provede se systémovými oblastmi na disku) a pak čeká na to, kdy se ho vir pokusí napadnout. Je to vskutku trošku šílený, ale zároveň geniální a poměrně ojedinělý nápad.

AVG myslí i na správce větších sítí a nabízí také síťovou verzi, která umí takové věci, jako poslat v případě detekce viru zprávu správci sítě nebo se ze sítě automaticky aktualizovat. K tomu, aby antivirový systém fungoval na sto procent, je třeba ho spustit co nejdříve po spuštění počítače, proto lze AVG nainstalovat jako jednotlivé klienty na síťových stanicích (další možností je spouštět ho v přihlašovacím skriptu) a tito klienti si pak pokaždé při přihlašování na síť zaktualizují svoje data. Jediná činnost správce sítě poté spočívá v aktualizaci dat na tomto místě (jeden zvolený síťový adresář), o víc se nemusíte starat.

Asi nejideálnějším řešením v boji proti virům by bylo použití několika různých programů najednou, nemáte-li však tolik času a peněz, AVG se se ctí vyrovná s drtivou většinou překážek předhozených zákeřnými počítačovými teroristy. Ostatně, pochopilo to již více než sto tisíc uživatelů v České a Slovenské republice, a s celou řadou dalších, zde nepopsaných funkcí je AVG spolehlivým společníkem nejen pro večery nad zavirovanými disketami.

Petr Brok





Microsoft Encarta 98 Deluxe Edition

Bezkonkurenčně nejlepší dostupná encyklopedie.

Encarta má za sebou již pět let existence a za tu dobu se z původního, vcelku ubohého produktu pro staré Windows 3.1 vyvinul nedávno vydaný třícédéčkový kolos. Ano, Encarta 98 DE se rozkládá na třech kompaktních discích, lze tedy předpokládat, že vás zahltí kvanty hodnotných informací. Microsoft dokonce vydal i Encarta Reference Suite 98, což je balík složený z Encarty 98 Deluxe, Bookshelfu 98 a Atlasu světa.

Pro začátek bych rád upozornil, že následující řádky se budou týkat verze Deluxe Edition, zvláště pak odstavec o Research Organizeru. Ve standardní verzi není Encarta 98 natolik rozsáhlá a má dvakrát méně multimediálních serepetiček, mimoto jí chybí zmiňovaný Research Organizer. Mnoho mnou popisovaných součástí Encarty 98 Deluxe proto, pokud si koupíte pouze standardní verzi, nenajdete. Hlavní část, kterou jsou samozřejmě hesla v encyklopedii, zůstala téměř beze změny.

V prvé řadě nutno poznamenat, že v encyklopedii je prakticky všechno. Najdete zde informace o spisovatelích a hudebnících z celého světa, politicích, různých zemích, prostě vše, na co si vzpomenete. Srdcem celé encyklopedie je finder, který hledá jednotlivá hesla, popřípadě pouze vybraná média - zvuky, videa, či obrázky. Samotné heslo se otevírá na stránce perfektně přehledně. Vlevo se vám zobrazují nadpisy jednotlivých odstavců, které fungují coby hypertextové odkazy. Veprostřed vidíte obrázky nebo zde můžete spustit zvuky či další multimediální části Encarty 98. Vpravo se nachází vlastní článek. Pokud se zvolené heslo týká nějaké obecné či zajímavé věci, obvykle jsou k dispozici odkazy na další části Encarty. A těmi jsou:

SLOVNÍK

V podstatě se jedná o tentýž výkladový slovník jako v Bookshelfu 98. Občas se opravdu hodí, nabízí i výslovnost, popřípadě odkazy na synonyma.

MULTIMEDIÁLNÍ KOLÁŽE

Koláže jsou opravdovou směskou nejrůznějších médií, které vám Encarta 98 nabízí k prostudování, jde v podstatě o utříděnou multimediální prezentaci určitých faktů - naleznete zde olympijské hry, slavné budovy, historii fotografie, atd. Například pokud si vyberete „Boj proti nemocím", Encarta vám nejdříve představí raně novověké lékařské nástroje, poté osobu Ignáce Semmelweise, kterého poprvé napadlo, že není dobré do lidského těla strkat špinavé ruce, dále různé fajn choroby jako antrax, choleru a TBC, nakonec pochopitelně fenomén konce dvacátého století, AIDS. Ke všem částem koláže se vztahují hesla v encyklopedii.







ARTICLE SIDEBARS

Article Sidebars jsou články, přidané k některým heslům encyklopedie. Zahrnují citáty z článků uveřejněných osobou, o které si právě čtete, různá historická fakta, atd. U Václava Havla je zde například uveden článek ze St. Louiských novin z 30. prosince 1989, které se zmiňují jeho zvolení prezidentem; u Johna Keatse je to zase např. jedna z jeho básní. Tato část Encarty 98 rozšiřuje původní heslo o další cenné informace a příklady.

VIRTUAL TOURS

S pomocí virtuálních cest navštívíte nejzajímavější místa světa, například ruiny mayského města Tikalu či Westminsterské opatství. Začínáte u panoramatického pohledu, ze kterého si vybíráte pomocí ikon zajímavá místa. Informace o nich se vám poté otevřou v encyklopedii.

INTERACTIVITIES

S InterActivities jsme se již měli možnost setkat v minulé verzi Encarty. V osmadevadesátce však přicházejí rozšířené o některé vyloženě užitečné části. Jsou určené hlavně k snadnějšímu pochopení problému. Najdete zde například základní fráze v asi šedesáti světových jazycích, pojednání o zázracích přírody nebo tabulku pro přepočet metrického systému na stopy a palce. Můžete dokonce porovnávat ekonomické údaje jednotlivých zemí (statistiky České republiky působí značně depresívně).

TOPIC TRAILS

Jedna z nejzábavnějších částí celé Encarty Topic Trails seřazují články v encyklopedii do uceleného souboru.



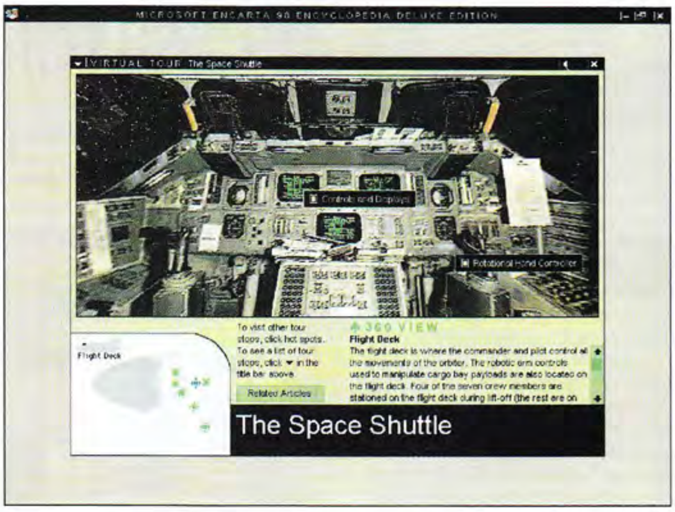


Pokud se například chcete dozvědět něco o velkých světových bitvách, Encarta postupně otevírá jednotlivá hesla, a tak vás provede po bojištích Druhé světové války, shlédnete i animaci bitvy u Hastingsu či se dozvíte něco nového o Hanibalově vpádu do Říma. Nabízená témata mají opravdu široký záběr - od velkých světových vůdců přes podmořský život až po průzkum sluneční soustavy.

Encarta je opravdu mocnou zbraní pro vytváření různých seminárních prací, referátů, či pouze pro sebevzdělání. Právě pokud ji chcete využít na zpracovávání velkého množství textů, které si potřebujete přehledně utřídit do kategorií, rozhodně využijete Research Organizer. Tato skvělá utilitka vám dovolí udělat si ze sáhodlouhého textu několik menších a rozdělených,

Po exportu do Wordu pochopitelně stačí font změnit a vše je napraveno, ale stejně mohl Microsoft myslet i na ty divné lidi, kteří píšou nad písmena nabodeníčka.

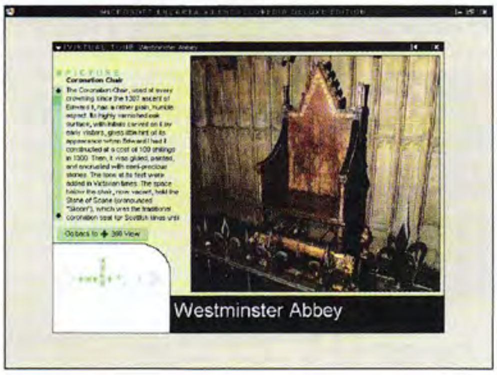
Již minulé Encarty bylo možné updatovat pomocí Internetu, Encarta 98 není výjimkou. V polovině každého měsíce vychází na Internetu nová fakta do Yearbooku, což je jakási časová osa, na které se soustřeďují všechny zajímavosti v určitém měsíci. Uživatelé Deluxe Edition mají update zdarma, majitelé standardní verze si budou muset za osmnáct downloadů zaplatit dvacet dolarů, což osobně považuji za vcelku nechutné vyděračství. Updaty se netýkají pouze Yearbooku, mění se pochopitelně i již nefunkční internetové linky a doplňují se další hesla.



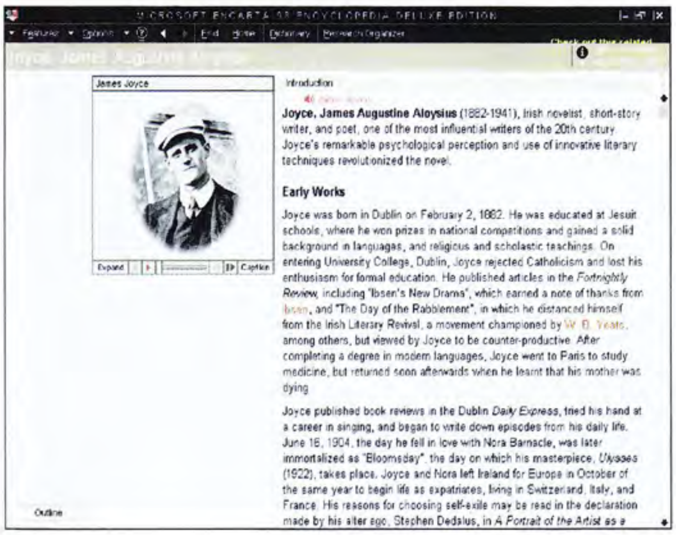




stromově seřazených podle důležitosti či podle tématu. Import textu či obrázků do Research Organizeru se děje jednoduše přes schránku, takže zdrojem může být nejen Encarta, ale i Internet či jiné články v libovolném formátu. Pěkné je, že výsledný projekt můžete exportovat jako obyčejný text, RTF soubor, nebo dokonce jako HTM dokument (nesmíte v něm ale mít ale žádné obrázky). Kořen stromu se poté změní na titulek dokumentu, počátky větví na menší nadpisy. Trošku zamrzí nemožnost nastavení si jiného fontu nežli anglického, což vyúsťuje v pochopitelné problémy s diakritikou.







Všechny referenční produkty Microsoftu, vydané pro rok 1998, se vyznačují velkým začleněním Internetu. Encarta 98, nabízí u mnoha encyklopedických hesel ještě odkaz na Síť sítí. Konečně Firma pochopila i to, že každý nepoužívá Internet Explorer, ale jsou i takoví exoti, kteří mají Navigator. Encarta narozdíl od Bookshelfu můj Navigator bez problémů detekovala a nadále s ním pracovala.

Encarta 98 je profesionální produkt, který se hodí pro celou rodinu. Bylo by naivní doufat, že takovýto kolos někdy někdo lokalizuje do češtiny, takže mezi její kupce se zařadí hlavně ti angličtinou vládnoucí. Faktem je, že je to zřejmě nejlepší encyklopedie, jakou můžete ve svém PC mít.

Ondřej Malý

Počítače a hudba

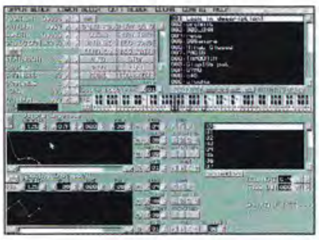
Pokud je dobrá hra podbarvena pěknou hudbou, je o dokonalý zážitek vždy postaráno.



V dnešní uspěchané době se s výpočetní technikou setkáváme doslova na každém kroku. Stěží lze najít oblast lidské činnosti, ve které by stále rychlejší procesory Pentium nenašly uplatnění. Jednou z oblastí, kde je nástup výpočetní techniky nejznatelnější, je tvorba hudby, a to nejen elektronické. Počítače nacházejí uplatnění jak při amatérském muzicírování, tak i při plně profesionální tvorbě.

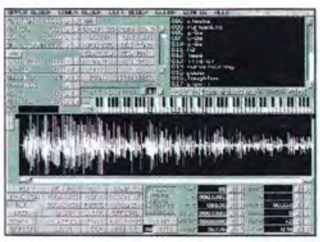
HUDEBNÍ MODULY

Tvorbu hudebních modulů lze zařadit spíše do amatérského muzicírování. Ačkoliv kvalita současných hudebních modulů dosahuje téměř kvality audio CD, jejich profesionální využití je velmi omezené. Přesto se těší obrovské popularitě po celém světě. Důvodů je několik. Pro tvorbu a přehrávání hudebních modulů není potřeba nákladný syntezátorový park, vyhoví libovolná zvuková karta a odpovídající programové vybavení. Programy pro skládání hudebních modulů tzv. trackery jsou ve většině případů k dispozici jako freeware nebo shareware. Na rozdíl od komerčních sekvencerů umožňují jednoduchou a pohodlnou editaci zadáváním not do sloupců tzv. tracků (odtud název tracker) i amatérům, kteří neovládají klasický notový zápis. Velikost modulů málokdy přesáhne 1MB, proto se dají velmi dobře šířit prostřednictvím BBSek a Internetu po celém světě. Za zmínku stojí, že na Internetu existuje celá řada FTP serverů, na kterých je návštěvníkům k dispozici archív několika tisíc hudebních modulů všech myslitelných žánrů, takže je opravdu z čeho vybírat.



▲▶ **Technologie Virtuálního studia dovedená k dokonalosti.**

▶ **Screen shot z Velvet Studio 2.0 Pro.**

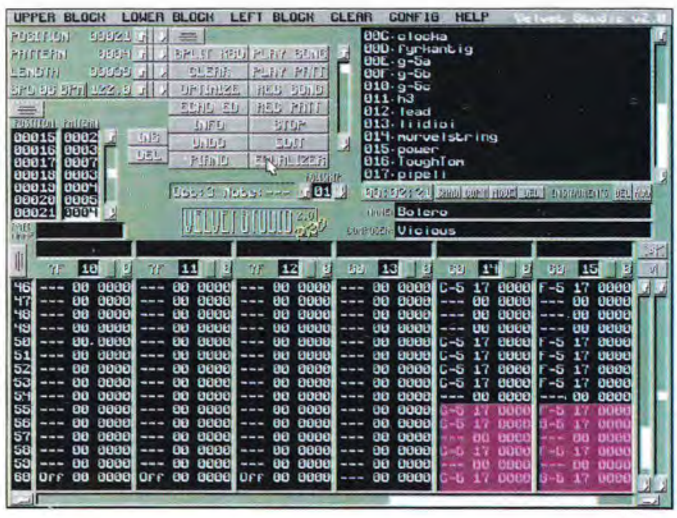


Dříve než se dostaneme k nejpopulárnějším trackerům, podíváme se krátce do historie. Hudební moduly, tzv. MODy, vznikly na počítači Commodore Amiga, který jako první obsahoval hardware podporující přehrávání digitálních audio vzorků, tzv. samplů. Pravda, tehdejší moduly umožňovaly muzikantům použít pouze čtyři kanály, omezený počet efektů a 8bitové vzorky s maximální délkou 65536 bajtů, ale oproti pípání 8bitových počítačů to bylo pronikavé zlepšení.

Dnešní formáty hudebních modulů využívají plně možnosti nabízené výkonným hardware, a tak není divu, že jejich kvalita se stále více blíží kvalitě audio kompaktních disků. Mezi samozřejmosti patří možnost využití 16bit nástrojů téměř neomezené délky, 32 a více hlasů, celá řada užitečných efektů a podpora nejnovějších zvukových karet. Při podrobném prozkoumání hudebního modulu zjistíme, že obsahuje jak hudební data uspořádaná do tzv. paternů (noty), tak i vlastní sadu nástrojů v digitální formě (samply). Narozdíl od velmi populárních .MID souborů není při skládání modulů hudebník odkázán na standardní sadu 128 nástrojů General Midi, ale při své tvorbě může použít libovolný zvuk v některém z audio formátů, který je podporován jeho trackerem. Nejčastěji se jedná o soubory s příponani .wav, .smp, .raw a .iff .

SCREAM TRACKER 3.21

Prvním doopravdy použitelným hudebním editorem pro PC byl Scream Tracker od finské demo skupiny Future Crew. Jako první editor umožnil tvorbu až 32 kanálových .S3M modulů s 8bitovými nástroji maximální délky 65536 bajtů, a přestože jeho možnosti v porovnání s dnešními trackery jsou více než skromné, ve své době byl velmi úspěšný a dodnes se těší velké popularitě.

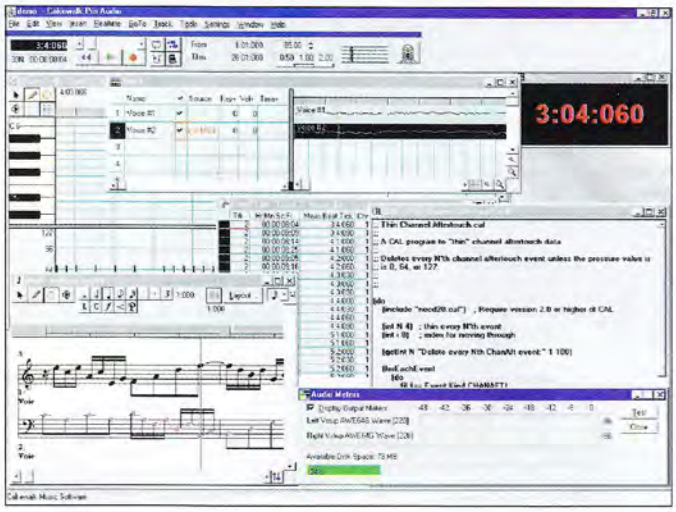


FAST TRACKER 2.08

Rivalem Scream Trackeru na poli hudebních editorů pro PC se stal Fast Tracker II od švédské demo skupiny Triton, který podporoval použití 16bitových zvuků skoro neomezené délky, a tím umožnil skládat moduly téměř v CD kvalitě. Uživatelsky velmi příjemné grafické rozhraní ovládané myší, možnost tvorby vlastních instrumentů s hlasitostní a panorama obálkou, ping-pong smyčky, integrovaný sampler, CD-dumper pro digitální kopírování zvuků přímo z audio CD, podpora standardních zvukových karet, 16bitové interpolační rutiny pro Sound Blaster, kompatibilní karty, podpora MIDI rozhraní, možnost importu .MOD a .S3M souborů, kompatibilita s Win95, NT i OS/2 - to jsou pouze nepodařilo překonat Scream Tracker ani Fast Tracker II. Za možné příčiny neúspěchu lze považovat chybějící podporu ukládání kompozic ve formátech .XM a .S3M (ve většině případů to ani nebylo možné, neboť nový formát nebyl se starým zcela slučitelný), ale i lenost muzikantů učit se obsluze nového programu. Z těchto trackerů jmenujme alespoň Velvet Studio a DigiTrakker.

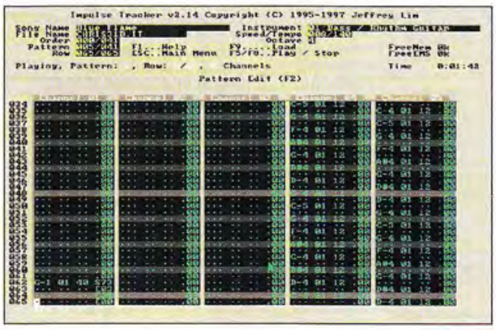
IMPULSE TRACKER 2.14

Nejnovějším trackerem, kterému se podařilo zamíchat kartami popularity je Impulse Tracker. Jeho autor Jeffrey Lim se poučil z chyb svých předchůdců a při vývoji svého programu vsadil na osvědčené uživatelské rozhraní Scream Trackeru doplněné o ovládání



▲ V zámoří velmi populární sekvencer - Cakewalk Pro Audio.



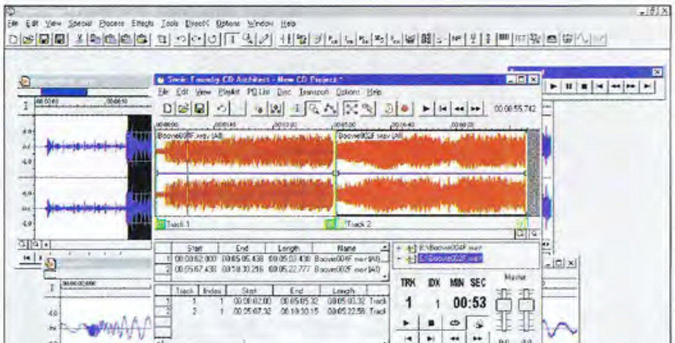


◄ Screen shoty z Impulse Trackeru 2.14.

některé z funkcí a vlastností, díky kterým Fast Tracker II v mnohém překonal zastaralý Scream Tracker a jeho formát .XM (Extended Module) se stal standardem mezi hudebními moduly. Poslední verze 2.08 z letošního léta obsahuje kromě 64bit interpolační přehrávací rutiny i funkci pro tzv. audio rendering hudebního modulu přímo na hard disk do .wav souboru.

Snaha neustále něco vylepšovat hnala undergroundové programátory do programování nových a nových trackerů. Přestože většina z nich přišla s velmi užitečnými funkcemi, žádnému z nich se myší, za kterým se však skrývá velmi výkonný editor. Detailní popis všech funkcí je nad rámec tohoto článku, proto zde zmíním pouze ty nejpodstatnější. Impulse Tracker podporuje široké spektrum dostupných zvukových karet, včetně Sound Blasteru AWE32, karet osazených Interwave čipem a EWS64XL. Pro karty bez wavetable RAM paměti je určen implementovaný 32bitový interpolační algoritmus pro zvýšení kvality přehrávání. Použití 16bitových vzorků téměř neomezené velikosti a import standardních formátů modulů je samozřejmostí. Vlastní formát .IT umožňuje využít při komponování až 64 kanálů. K dispozici je dalších 256 virtuálních kanálů, které slouží pro obsluhu tzv. NNA (New Notes Actions), díky kterým lze přehrát například linku bicích nebo složitý akord pouze na jednom ze 64 kanálů. Silnou stránkou je také implementace MIDI rozhraní, rozsáhlá skupina klávesnicových maker pro snadnou a rychlou editaci, instrumenty s hlasitostními a panorama obálkami, ping-pong smyčky atd.

Jednoduše se dá říci, že Impulse Tracker je více než důstojným nástupcem Scream Trackeru. Hudebníky zvyklé na Fast Tracker II pravděpodobně nezláká, ale uživatelům zastaralého Scream Trackeru otevře bránu do světa hudebních modulů v CD kvalitě.



PROFESIONÁLNÍ TVORBA

Na rozdíl od amatérského muzicírování vyžaduje profesionální hudební tvorba odpovídající hardwarové i softwarové vybavení v souhrnné ceně řádově stovek tisíc korun. Součástí počítačového hudebního studia je kromě nadupaného počítače, ve kterém nechybí velkokapacitní SCSI hard disk a profesionální zvuková karta s digitálním vstupem a výstupem i celá řada externích MIDI zařízení (syntezátory, samplery, hardwarové efekty a mixážní pult).

K obsluze MIDI řetězce slouží tzv. sekvencery. Mezi nejpopulárnější patří Cakewalk a Cubase. Jejich nejnovější verze (Cakewalk Pro Audio 6.01 a Cubase VST 3.502) kromě editace standardních MIDI událostí podporují i použití digitálních audio vzorků ve vlastních aranžích. Cubase VST navíc uživateli umožňuje využít technologii virtuálního hudebního studia, díky které lze provádět všechny editační kroky včetně aplikace efektů a mixování v počítači bez nutnosti externího hardware. Při přípravě audio materiálu pro hudební CD se neobejdeme bez editoru digitálních audio vzorků. Jedním z nejlepších je Sound Forge 4.0d od firmy Sonic Foundry. Disponuje celou řadou velmi zajímavých efektů a editačních nástrojů. Díky tzv. plug-in architektuře je možné jeho možnosti rozšiřovat efektovými plug-in moduly z produkce nezávislých vývojářů. Posledním krokem při profesionální hudební produkci je získání tzv. pre-masteru, který slouží jako předloha pro CD matrici, ze které se provádí hromadná duplikace. I zde spolehlivě poslouží výpočetní technika. S pomocí programů jako Samplitude Master nebo CD Architect je získání pre-masteru ve formě CD-R audio disku otázkou několika minut.

Co dodat závěrem? Snad jen to, že přestože počítače provázejí celý proces tvorby hudebního CD nebo jednotlivé skladby, stále je to člověk, kdo je tvůrcem. Doba, kdy budou počítače skládat samy hudbu stejně brilantně, jako to dnes činí člověk, je naštěstí v nedohlednu.

Martin Pilný

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA JRC DIRECT

P.O.Box 28, 160 17 Praha 6
Telefon: 02/57 18 95 20, Fax: 02/57 18 95 21, direct@jrc.cz

PC CD-ROM

Titul	Cena
11th HOUR	599
688i HUNTER KILLER	1999
7th LEGION	1999
7th QUEST	599
9	999
A-10 SILENT HUNTER	1199
A10-CUBA	999
ABSOLUTE ZERO	499
ABUSE	599
ACTUA SOCCER 2	TEL.
AFTERLIFE	499
AH 64D LONGBOW 2 CZ	TEL.
AH-64 APACHE L. GOLD	1899
AH-64D APACHE LONGBOW	1499
ANGEL DEVOID	1499
AREA 51	1799
ARCHIMEDEAN DYNASTY CZ	799
ARMORED FIST 2 CZ	1599
ASSAULT RIGS	599
ATF	1799
ATF GOLD	1999
ATF NATO FIGHTER	499
ATF98(FIGHTERS ANTHOLOGY)	1799
ATOMIC BOMBERMAN	1299
BAKU BAKU	1299
BATMAN FOREVER	299
BATTLE SPORT	1799
BATTLECRUISER 3000 CZ	1499
BATTLEGROUND:SHILOH	1499
BATTLEGROUND:NAPOLEON	1499
BATTLEGROUND:ANTIETAM	1499
BATTLES OF ALEXANDER	1699
BEAST&BUMPKINS CZ	1799
BEDLAM	299
BETRAYAL AT KRONDOR	399
BIG RED RACING/POWER	999
BIG RED RACING	299
BLADE RUNNER	TEL.
BLADE OF DESTINY CZ	499
BLAM MACHINE HEAD	299
BLOOD & MAGIC CZ	1399
BLUE ICE	499
BROKEN SWORD 2	1999
BUG 2	1699
CAPITALISM PLUS	1799
CARMAGEDON	1599
CIVIL WAR	599
CIVILIZATION 2+MISE	1999
CLANDESTINY	999
COLONIZATION	599
COMANCHE 3.0	1799
COMMAND&CONQUER GOLD	1799
CONQUEST EARTH CZ	1599
CONSTRUCTOR CZ	1599
COUNTER ACTION	1499
CREATURE SHOCK	699
CROW CITY OF ANGEL	1999
CRUSADER NO REGRET	999
CYBERIA	599
CYBERJUDAS	499
DAGGERFALL-ARENA 2 CZ	1999
DARK COLONY	1499
DARK EARTH CZ	1599
DARK FORCES	799
DARK REIGN	1599
DEATH RALLY	1199
DEATHDROME	1599
DEFCON 5	299
DESCENT	599
DESTRUCTION DERBY II	1499
DIABLO	2099
DIE HARD TRILOGY	2199
DIG IT CZ	499
DISCWORLD II	2199
DOOM II	799
DRAGON DICE	1699
DRUID	299
DUKE NUKEM 3D CZ	699
DUKE NUKEM PLUTONIUM	1199
DUNGEON KEEPER CZ	1799
EARTHSIEGE 2	1499
ECSTATIKA 2	2399
EXCALIBUR	1599
EXTREME ASSAULT CZ	1599
F-16 FALCON CZ	1599
FA 18	1499
FADE TO BLACK	599
FIFA 97	999
FIFA 98 CZ	1499
FIFA SOCCER MANAGER	1999
FIGHTING FORCE	TEL.
FINAL DOOM	599
FIRESTORM:THUNDERHAWK	999
FIRO & KLAWD	1799
FLASHBACK	399
FLASHPOINT KOREA	299
FLIGHT OF AMAZON QUEE	499
FLIGHT UNLIMITED	599
FLYING CORPS CZ	1499
FRAGILE ALEGIANCE	1699
FULL THROTTLE	599
FX FIGHTER TURBO	1699
G-NOME	1099
GABRIEL KNIGHT 2	999
GENDER WARS CZ	499
GENE MACHINE	1499
GOBLINS 3	399
GRAND PRIX MANAGER	699
GRAND PRIX 2 CZ	1499
GRAND PRIX	599
GRAND PRIX MANAGER 2	1999
GRAND PRIX PERFECT	599
GRID RUN	499
GT RACING 97 CZ	1499
GUTS'N'GARTERS CZ	1499
HANDS OF FATE	699
HARDCORE 4x4	1799
HARPOON II ADMIRALS E	1599
HER.OF MIGHT&MAGIC 2	1899
HERETIC	699
HEROES 2 - MISE	799
HEXEN	699
HEXEN - 20 NEW MISSIO	499
HEXEN 2 CZ	1799
HIND-APACHE	1199
HUMANS 3	799
HUNTER HUNTED	1599
HYPERBLADE	1799
CHASM	1290.
CHESSMASTER 5000	1799
CHRONICLES OF THE SWO	299
I HAVE NO MOUTH AND I	1399
IGNITION	1599
IMPERIALISM	1999
IMPERIUM GALACTICA CZ	1599
INCA COLLECTION	1499
INCUBATION CZ	1599
INDEPENDENCE DAY-GAME	1599
INDY CAR RACING 2	1499
INFERNO	499
INNOCENT UNTIL CAUGHT	449
INT.MOTO X	1999
INT.RALLY CHAMPIONSHIP CZ	1599
INTERSTATE 76	1599
IRON AND BLOOD	1899
IRON MAN	499
JEDI KNIGHT - DF 2	1999
JET FIGHTER III	1699
JUDGE DREAD	599
KKND EXTREME	1599
KINGS QUEST COLLECTIO	1199
KNIGHT CHASE	699
KRAZY IVAN	1599
KYRANDIA III	699
L.A.BLASTER CZ	799
LANDS OF LORE 2 CZ	1799
LANDS OF LORE	899
LAST DYNASTY	999
LAST EXPRESS	1899
LBA 2 CZ	1799
LEGACY OF KAIN	1499
LHX CHOPER/BIRDS	699
LIGHTHOUSE	1499
LINK 386	599
LINKS 98	1999
LODE RUNNER	799
LOMAX	1899
LONGBOW 2	1599
LOST EDEN	599
LOST IN TIME	399
LOST VIKINGS	1699
LURE OF TEMPTRESS	499
M.A.X. CZ	799
M1A2 ABRAMS	1799
MAGIC CARPET +	599
MAGIC THE GATHERING	1649
MACHESTER UNITED	499
MACHIAVELI	599
MANIC KARTS	849
MASTER OF ORION 2 CZ	1499
MAXIMUM ROADRACE	299
MDK CZ	1499
MEGARACE 2	1099
MECHWARRIOR 2 EXPANSI	999
MECHWARRIOR MERCENARI	1899
MERIDIAN	1699
MICROCOSM	699
MILO	699
MK TRILOGY	TEL.
MONKEY ISLAND 1+2	799
MONSTER TRUCKS	2199
MORTAL KOMBAT 3	699
MOTORACER+CURSE DISK	1999
MS FLIGHT SIM.98	2499
MUMMY	1199
MUPPETS INSIDE	1499
MYST	1199
MYTH	TEL.
NASCAR 2	1649
NAVY STRIKE	699
NBA 97	599
NBA 98 CZ	TEL.
NBA JAM	499
NEED FOR SPEED 2	999
NET ZONE	499
NFL QUATERBACK CLUB	599
NFS 2 SPECIAL EDIT.CZ	1599
NFS SP.-EXTRA TRACK	699
NHL 97	999
NHL 98 CZ	1499
NUCLEAR STRIKE	TEL.
OLYMPIC GAMES CZ	499
OLYMPIC SOCCER CZ	499
ORIONBURGER	299
OUTLAWS	1999
PACIFIC GENERAL	1999
PANDEMONIUM	1899
PANDORA DIRECTIVE	1999
PANZER GENERAL 2	1999
PERFECT WEAPON	2299
PGA TOUR	599
PINBALL	999
PIRATES GOLD	599
POPULOUS/POWERMONGER	499
POWER F1	999
PREMIER MANAGER 97	1599
PRINCE OF PERSIA COLL	999
PRIVATEER THE DARKENI	1499
PRO PINBALL TIMESHOCK	1199
PSYCHIC DETECTIVE	999
PUZZLE BOBBLE	1299
QUAKE	799
QUEST FOR GLORY IV	699
RAILROAD TYCOON DELUX	599
RAMA TRILOGY	1799
REALMS OF THE HAUNTIN	999
REBEL ASSAULT	799
RED ALERT CZ	1599
RED ALERT-CODE RED ATACK	399
RED ALERT-COUNTER STRIKE	799
RED ALERT-AFTERMATH	799
REDNECK RAMPAGE CZ	1599
RETURN FIRE	1199
REZIDENT EVIL	1699
RIPPER	1199
RIVEN:THE SEQUEL TO MYS	TEL.
ROAD RASH	599
SAMPRAS EXTREME TENNI	1699
SAND WARRIORS CZ	1599
SCREAMER 2	1699
SEAL TEAM	499
SEAWOLF SSN-21	499
SEPARATION ANXIETY	499
SETTLERS 2 MISSION CD	699
SETTLERS 2 GOLD	1699
SHADOEN	1199
SHADOW CASTER	299
SHADOW OF EMPIRE	2199
SHADOW WARRIOR CZ	1599
SHATTERED STEEL CZ	499
SHIVERS	799
SHIVERS 2-HARVERST OF	1799
SILENT HUNTER DATA D2	999
SILENT HUNTER DATA D1	799
SILENT HUNTER	1699
SIM ANT	499
SIM CITY 2000 NETWORK	1499
SIM COPTER	1299
SIM FARM	499
SIM PARK	1199
SIM TOWER	1199
SIMON THE SORCERER	599
SIMON THE SORCERER 2	599
SPACE BUCKS	499
SPACE CRUSADE	299
SPACE HULK VOTBA	599
SPACE JAM	1499
SPACE QUEST VI	999
SPEED HASTE	599
SPEEDRAGE	499
SPEEDSTER	2099
SPYCRAFT	499
STAR COMMAND	2099
STAR CONTROL 3	1499
STAR CRUSADER	399
STAR FINAL UNITY:NEX	599
STAR GENERAL	1799
STAR RANGERS	499
STAR TRAIL CZ	499
STAR TREK GENERATION	1999
STAR TREK:STARFLEET ACADEMY	1999
STEEL PANTHERS 2	1799
STEELER COMBAT MISION	599
STORM	1599
STRIFE	1699
STRIKE COMMANDER	599
SUPER BUBSY	599
SUPER EF 2000	899
SUPER PUZZLE FIGHTER	799
SUPER STREET FIGHT.TU	499
SUPERSTARDUST	299
SYNDICATE PLUS	599
SYNNERGIST	499
SYSTEM SHOCK C	599
T-MEK	1499
TAKE NO PRISONER	1899
TAT-COM DATA EF2000	799
TEAM F1	1599
TEMPEST 2000	599
TEN PIN ALLEY	1999
TERMINATOR:FUTURE SHO	1099
TERMINATOR:SKYNET	1199
TERRACIDE	2199
TEST DRIVE 4	1599
THE SIMPSONS	1799
THEME HOSPITAL	1999
THEME PARK	599
THEXDER	1199
THIRD REICH	499
TIE FIGHTER	799
TIME COMMANDO	999
TOM CAT ALLEY	1399
TOM CLANCY SSN	499
TOMB RAIDER 2 CZ	1699
TOMB RAIDER CZ	1499
TOP GUN	699
TOTAL ANNIHILATION	1899
TOUCHE ADVENTURES	1499
TRACK ATTACK	349
TRANSPORT TYCOON	599
TRASH IT	1899
TUNEL B1	299
TUROK	TEL.
ULTIMA ONLINE	1999
ULTIMA VIII PAGAN	599
ULTIMATE DOOM	699
UNDER A KILLING MOON	699
URBAN RUNNER	1699
VIRTUAL COP	1799
VIRTUAL FIGHTER	1799
VIRTUAL SNOOKER	699
VIRUS	1599
WAGES OF WAR	1499
WAR ZONE	999
WARCRAFT	599
WARCRAFT 2 DELUXE	2099
WARCRAFT 2 EXPANSION	899
WARGODS	1799
WARLORDS 3	1899
WATERWORLD	1799
WETLANDS	299
WING PROPHECY	1599
WIPEOUT	799
WIZARDRY GOLD	1499
WORLD RALLY FEVER	599
WORMS 2 CZ	1499
WORMS REINFORCEMENTS	199
WORMS UNITED	599
WWF WRESTLEMANIA	599
X MEM COTA	1799
X-COM APOCALYPSE CZ	1799
X-WING VS TIE FIGHTER	2099
XS CZ	799
YODA	999
Z CZ	1499
Z-XTRA	499
ZORK NEMESIS	999

PC CD-ROM V ČEŠTINĚ

Titul	Cena
ALCHEMIX	649
ASMODEUS	999
ATLANTIS	1899
BROKEN SWORD	1499
BUD TUCKER	999
COLONY 28	599
DRAČÍ HISTORIE	399
EARTH 2140	999
FABLE	999
GOOKA	799
KATAPULT	299
MUTACE J.B.	499
NEXT SPACE	799
OIL EMPIRE	299
OSADNÍCI	599
PARANOIA 2	699
PARANOIA	499
PROKLETÍ ERIDENU	599
PŘÍHODY Z GALSKÉ ZEMĚ	499
SPELLCROSS	999
STÍNY NAD RIVOU	TEL.
SWIGRIDOVA KLETBA	499
SWIV 3D	499
TŘI LEBKY TOLTÉKŮ	1199

Objednávky na Slovensku zasílejte na adresu (Aktuální ceny v SK vám sdělíme po telefonu): Lubox, Lazaretská 34, 811 09 Bratislava, tel./fax: 07 - 36 78 85

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí k 20.11.1997. Změna vyhrazena.

Objednávkový kupón

JRC DIRECT

JRC DIRECT, P.O. Box 28, 160 17, Praha 6
Tel.: 02-5718 9520, fax: 02-5718 9521

ANO, objednávám si u Vás následující zboží:

počet	titul	počítač/medium	cena

Poštovné a balné zdarma — **celková cena**

(Při objednávce nad 1000 Kč, jinak účtujeme poštovné a balné 100 Kč)

Jméno:
Adresa:
Město: tel:
Datum: **Podpis:** Zboží mi zašlete na dobírku.

DVD

Mno, tak HARDWARE by tu byl, ale SOFTWARE? To si budete muset počkat...tak rok.



Řek` velký Bill roku 3 před Windows*: 640kB bude stačiti všem. A stačilo. Leč, Bill seznal, že se ve své velikosti mýlil. I pravil velký Bill roku 2 po Windows: 640MB bude nyní stačiti všem. Leč, dalších pár let uplynulo a opět pravil velký Bill: od nynějška 17GB bude stačiti všem. I zrodila se DVD.

*1981 n.l.

DO ... S VÁMA, DEVELOPEŘI

Jen jsme se trošku rozkoukali a opentlili své miláčky, tu více, tu méně rychlostními jednotkami pro stříbrné placinky, přidali do slotu ten či onen akcelerátůrek a zdesateronásobili velikost RAM, hrne se k nám další vlna nepostradatelného hardwaru. DVD.

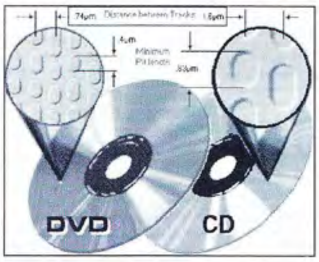
TAK DVD NEBO DVD?

S významem zkratky DVD byly (a co si budeme povídat, stále tak trochu jsou) problémy. Od původního celkem jasného, leč absolutně nevýstižného Digital Video Disc, se přešlo k poněkud přesnějšímu Digital Versatile Disc. Ale ať je správné znění zkratky jakékoliv, nic to nezmění na faktu, že DVD představuje budoucnost. Otázkou zůstává, jak vzdálenou budoucnost, a jaká vlastně bude....



TAK KOLIK VLASTNĚ VERZÍ DVD?

Hlavní důvod příchodu DVD je celkem zřejmý. Kapacita CD je sice slušná, ale již delší dobu nepostačuje. První případy diskotéky se objevily už před dobrými třemi lety (4 CD dlouhý *Killing Moon*), a od té doby se žonglování před CD mechanikou jen stupňuje. Pohled na tatíka, který si při náruživém sledování Electric Blue 12 musí dát přestávku na prohození Video CD jistě pobaví, ale vlastní trpká zkušenost s fantasmagorií, která se



odehrává při hraní sedmicédéčkové *Phantasmagorie*, vás přesvědčí o tom, že CD-ROM není, narozdíl od Cyklonu-B, ani v nejmenším případě konečné řešení. Slib zvýšit kapacitu blyštivého média ze 640MB na 17GB je jistě pěkný, ale bylo by tu pár háčků. Nejobyčejnější, a v současné době asi jediný dostupný typ DVD médií má totiž kapacitu 4.7 GB. Jedná se DVD disky s jednoduchým záznamem na jednu stranu. Teprve postupem času se objeví média se záznamem oboustranným a vícevrstevným, díky čemuž bude skutečně dosaženo oněch proklamovaných 17GB.

TAK K ČEMU VLASTNĚ DVD?

DVD bude mít dvě podoby. Ta první, kterou bylo možno shlédnout již na Invexu 96, je klasická HI-FI komponenta do vašeho domácího motokovu. Ta je určena pro přehrávání Audio CD a DVD disků s filmy (ty jsou již v nepatrném množství k dispozici). Tato černá skříňka bude mít tu nevýhodu, že sebou ponese nejvíce omezení, o těch si ale povíme až za chvíli. Výhodou filmů na DVD je pochopitelně jejich kvalita. Vše je zaznamenáno v plném rozlišení PAL (720x480), digitálně (norma MPEG II), v mnohem lepší kvalitě než S-VHS, srovnatelné asi tak s Laser Discem. Navíc je DVD film ozvučen šestikanálovým zvukem Dolby Digital a může být v několika jazykových mutacích, a s mnoha verzemi titulků. DVD navíc umožňuje větvení příběhu (interaktivní film).

DVD-ROM

Tou druhou podobou bude DVD-ROM mechanika, věcička ne nepodobná normální CD-ROM mechanice, navíc s naprosto stejným použitím. DVD-ROM mechaniky jsou již k dostání i u nás (pohybují se v rozmezí 10-20 tis. Kč), bohužel většina těch, které u nás seženete, patří mezi DVD mechaniky „1. generace", které se vyznačují několika negativy a prakticky žádným pozitivem. Asi nejhorší je, že první generace DVD mechanik totiž nedokáže číst CD-R média, tedy tzv. zlatá, vypalovaná CD. To je způsobeno použitým modrým laserovým paprskem, který se prostě od organické vrstvy CD-R neodrazí. Tyto DVD mechaniky čtou také relativně pomalu klasická CD a často ani nezvládají vícevrstvé (multilayer) DVD disky. Naštěstí se již začaly vyrábět a prodávat

DVD pro a proti

PRO

Kapacita se zvýší 7.3 až 26,5 krát oproti klasickému CD. Kapacita DVD-R se bude pohybovat okolo 3,9 - 5 GB a DVD-RAM od 2,6GB do 3GB.

PROTI

Nedostatečná standardizace přehrávání videa z DVD i obecný nedostatek podpory DVD způsobil, že vývojáři nepracují na téměř žádných titulech pro DVD. Takže zatím je nám kapacita DVD houby platná, protože nemáme disky, které bychom do něj narvali...



DVD oblasti

KDO SI MŮŽE HRÁT S DVD?



Jak vidíte svět je z hlediska DVD rozdělen na 5 oblastí. Pokud si tedy koupíte DVD disk třebas v Mexiku, přehrajete jej sice na australském DVD přehrávači, nikoliv však na kanadském, anglickém či japonském. Pruda, co?!

i nové mechaniky druhé generace, které jsou většinou vybaveny dvojí snímací optikou (tedy dvěma lasery různých vlnových délek), a dokáží tak číst klasická CD i CD-R, navíc výrazně rychleji než první DVD mechaniky. Optika pro snímání DVD už navíc obvykle zvládá i vícevrstvé DVD a nic vám tak nebrání dosáhnout kýžené kapacity 17GB, ovšem s nepříjemnou nutností obracet DVD disk (to odstraní až DVD mechaniky vybavené DVOJÍ DVD optikou....).

KÓDY A OBLASTI DVD

Asi největší brzdou, kterou si DVD přináší do vínku, jsou územní omezení. To znamená, že pokud si například koupíte přehrávač DVD v Evropě, nepřehrajete na něm žádný DVD disk, který byl vydán kdekoliv jinde (mapka oblastí by se měla povalovat někde poblíž). To bylo zavedeno z důvodu zamezení dovozu levného hardware či titulů DVD z jiných oblastí, a z důvodu omezení pirátství (konečně už nebude možné, aby se kupříkladu u nás prodávaly americké verze her). Někomu se to může zdát chytré, podle našeho názoru to ale je, slušně řečeno, kravina. Myslet si, že cokoliv podobného zamezí v jakékoliv širší míře pirátství, je pochopitelně nesmysl (v DVD je vestavěno několik ochranných mechanismů proti kopírování dat a nahrávek). S největší pravděpodobností vše dopadne jako u CD, které měly přinést konec pirátského věku a nakonec způsobily pravý opak. Navíc není zcela jasné, zda se tato „územní" omezení budou vztahovat jen na „hifi" přehrávače DVD nebo i na DVD mechaniky montované do počítačových sestav. Nehledě na to, že už je, podle nepotvrzených



zpráv, znám způsob, jak velmi snadno upravit DVD přehrávač, aby přehrával DVD disky z kterékoliv oblasti.

STANDARDY A ROZHRANÍ

Vše, o čem jsme doposud mluvili, byly víceméně dětské nemoci DVD, které postihují většinu nových technologií. DVD-ROM mechaniky mají ale ještě jeden obrovský balvan, který je stahuje do hlubin nepoužitelnosti. Dodnes vlastně není zcela jasno okolo implementace standardu DVD pro video a další formáty. Stává se tak velmi často, že DVD tituly fungují pouze na 20-50 % DVD mechanik. Problém je zejména v ovladačích a softwaru určeném pro přehrávání DVD videa (obvykle přes speciální přídavné dekodéry, MPEG 2 se přece jen ještě softwarově moc dekódovat nedá). Problémy by mohl vyřešit Microsoftí standard DirectSHOW, který se ale objeví až v průběhu roku 98. Do té doby vám prakticky nikdo neza-



◄ Jak vidíte, počítačové DVD mechaniky se vzhledem vůbec neliší od klasických CD-ROM.

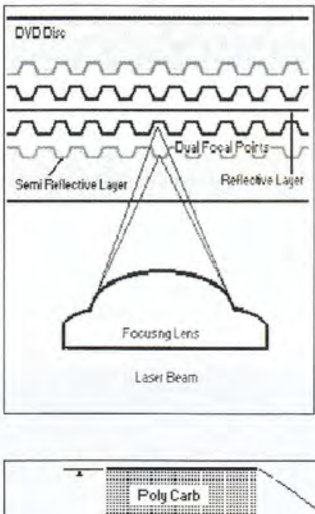
◄◄ První DVD video tituly se objevily již před delší dobou. Kdy se ale víc rozšíří....

ručí, že ten který titul bude na vašem DVD kitu běhat (snad s výjimkou některých nejnovějších DVD setů).

KOUPIT ČI NEKOUPIT

V DVD je budoucnost. Není to ale budoucnost přelomu let 97/98, ale spíše budoucnost Vánoc 98. Dnes je DVD nezajímavé díky nejasným specifikacím a omezením a zejména díky nedostatku titulů (z her mne napadá snad jen DVD verze *Wing Commandera IV*). Takže pokud chcete slyšet naši radu, počkejte s nákupem DVD alespoň do půlky příštího roku, pak snad bude o co stát (a pokud bude, určitě vám o tom včas řekneme).

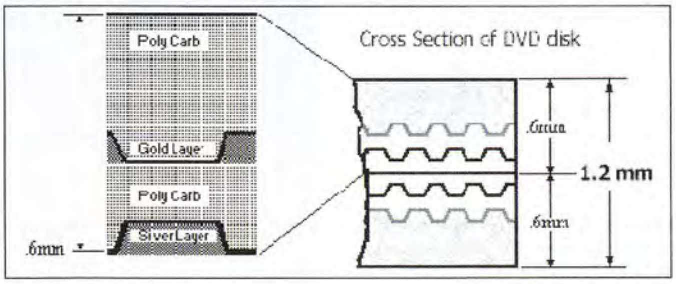
Lukáš Erben



◄ Jak je vidno z nákresu, má DVD disk až dvě záznamové vrstvy na každé straně. První vrstva částečně propouští paprsek laseru i ke druhé záznamové vrstvě. Podle zaostření laseru se pak snímá první nebo druhá vrstva.

▼ Průřez dvouvrstvým, oboustranným DVD diskem, s detailem jedné záznamové strany.





„Tato dvě rozhraní jsou si ve funkcionalitě a rychlosti velice podobná, ne-li rovnocenná. Rozdíl je ale v tom, jak snadno u nich budete moci k této funkcionalitě přistupovat."

John Carmack, id Software

OpenGL vs. Direct3D: válka skončila



TROCHU NA ÚVOD

Jistě každý z nás zná pojmy jako 3D hra, 3D akcelerátor nebo 3D rozhraní. Hlavně v poslední době se hodně pozornosti věnuje poslednímu bodu, tedy 3D rozhraní. To je v době, kdy 3D karty svedou neskutečné věci, potřebnější, než skupina programátorů, vyvíjející několik let sice skvělý softwarový engine, který ale v době nástupu 3D karet napíše někdo jiný pomocí API pro danou 3D kartu za měsíc.

V dnešní době jsou pro vývojáře 3D her k dispozici v zásadě tři rozhraní: Direct3D, OpenGL a 3Dfx Glide. Posledně jmenované je jakási šedá eminence a díky dobré obchodní strategii firmy 3Dfx si drží primát v podpoře herních vývojářů. Direct3D je technologie firmy Microsoft a je přímou součástí DirectX. OpenGL je rozhraní spíše pro profesionální 3D aplikace a již mnoho let je součástí výkonných pracovních stanic firmy Silicon Graphics. Mezi Direct3D a OpenGL se v poslední době hlavně na Internetu rozhořel boj, jaký už jsme tu dlouho neměli. V podstatě jde o to, zda bude OpenGL pod Windows podporováno tak, jak by bylo zdrávo.

IN THE BEGINNING, THERE WAS A LIGHT / NA ZAČÁTKU BYLO SVĚTLO

Všechno začal John Carmack, majitel a šéfprogramátor id Software, nejlepší, nejvyhlášenější a hlavně nejváženější firmy, která dělá hry pro PC. Ten John Carmack, o kterém i konkurence prohlašuje, že je to „pan programátor" nebo prostě „božský". Při vývoji *Quake* totiž zkoušel použít Direct3D jako rozhraní pro jeho port do Windows 95, aby se mohly využít akcelerační možnosti nových 3D karet. Celé přepisování skončilo větou „v tomhle už nenapíšu ani čárku". Pak zkusil OpenGL (hlavně kvůli tomu, aby si mohl *Quaka* hrát i na svém počítači doma, kde měl v tu dobu 3D kartu Intergraph s implementovaným OpenGL) a zjistil, že jak on sám říká: „je to rozhraní, které vám na rozdíl od ostatních umožňuje tvořit," a tak to všechno začalo. Pak stačilo, aby se přihlásili lidé od 3Dfx, že chtějí jet *Quaka* na svém Voodoo Graphics chipsetu a zeptali se, co proto tedy mají udělat. Vzhledem k tomu, že *Quake* v té době už uměl OpenGL, 3Dfx udělali knihovnu, obsahující podmnožinu funkcí tohoto rozhraní, která k běhu *Quaka* stačila a obyčejný hráč při pohledu na *Quaka* na svém Monsteru 3D nevěřil svým očím.

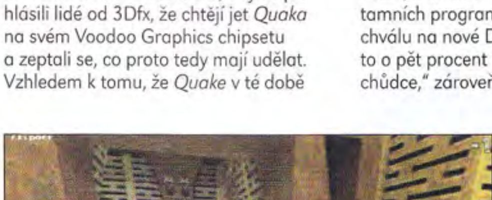
PROČ JOHN CARMACK MILUJE OPENGL A NE-MILUJE DIRECT3D ?

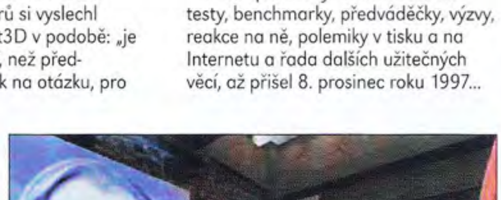
Už v úvodu bylo zmíněno, že John Carmack s Direct3D dělal, takže v jeho případě nejde o situaci typu „tohle funguje, tamto neznám a navíc je to od Microsoftu, takže je to špatné". Jeho výtky pramení z postoje člověka, který programuje hry a tuto činnost dělá tak, jako málo lidí na této planetě, viz *Doom* nebo *Quake*. Nelíbí se mu v zásadě tři věci : a) nesnáší další, softwarovou vrstvu nad hardwarem, a to díky zpomalení a dále pak díky vneseným chybám, kterým se nikdo neubrání. Lepší je, když program ovládá přímo hardware pomocí určitého makrojazyka, kterým právě OpenGL je (většina OpenGL 3D karet toto rozhraní podporuje hardwarově). A ruku na srdce - myslíte, že bude lépe uděláno rozhraní, které jedna firma vyvíjí řádově deset let, nebo rozhraní, které jiná firma vyvíjí dva roky ? Bod b), nejdůležitější bod, a to snadnost programování pod daným rozhraním. To byl podle mne hlavní důvod, proč Carmack a id Software dal od Direct3D ruce pryč. Když Václav Provazník přijel z minulé E3, kde bylo kromě masového šílenství v podobě Voodoo Graphics k mání také DirectX5 a první zkušenosti programátorů s ním, mluvil zcela jasnou řečí. Od tamních programátorů si vyslechl chválu na nové Direct3D v podobě: „je to o pět procent lepší, než předchůdce," zároveň však na otázku, pro jaké rozhraní hry dělají, dostal jednoznačnou odpověď: „nejdřív pod Glidem (viz dále), pak softwarově, no a když zbyde čas, tak pod Direct3D." Co dodat ? Třetím bodem je podle Carmacka „ochota a schopnosti lidí od Direct3D podpory", kterou v jednom rozhovoru přirovnal k tomu, že když si u Donaldů dáte hamburger a prodavač vám místo toho, aby ho přinesl, odvětí, že mají opravdu výborná kuřata. Takže se asi nedivíte, proč právě John Carmack a společně s ním id Software jsou ti, kdož proti Direct3D brojí nejvíce.

A CO GLIDE ?

Glide je velice zajímavá věc. Je to rozhraní, které používala firma 3Dfx před tím, než se totálně vrhla na PC platformu, a to na programování her pro automaty (odběrateli čipů od 3Dfx byli takoví giganti jako Konami nebo Midway). Poté, co se 3Dfx rozhodlo díky radikálnímu snížení cen pamětí pro vstup na PC platformu, předělalo Glide a vzniklo velice zajímavé a užitečné rozhraní pro tvorbu her (zde opět vidíte zúročení zkušeností s vývojem her pro konsole). Když k tomu přidáme to, že od té doby dali vývojářům her několik set až tisíc kusů jejich kitů (karta + softwarové vývojářské rozhraní), už víme, proč je dnes 99 3D her ze sta psáno pod Glidem. Další výhodou Glidu je to, že existuje i jeho DOSová verze, ovšem do budoucnosti se počítá spíše s rozšířením stávajících knihoven pro OpenGL a Direct3D.

A tak probíhaly různé zaručené testy, benchmarky, předváděčky, výzvy, reakce na ně, polemiky v tisku a na Internetu a řada dalších užitečných věcí, až přišel 8. prosinec roku 1997...





VELKÉ VÍTĚZSTVÍ

8. prosince 1997 se totiž stalo toto: Silicon Graphics a Microsoft vydávají společné prohlášení o vývoji technologie pro 3D aplikace pod Windows95 a Windows NT, její licencování a certifikování hardwarových komponent pro ni.

Bude se tak dít pomocí nového vývojářského prostředí pro vytváření rozhraní pro 3D aplikace a hry, anglicky „3-D Graphics Device Driver Kit". Bude se skládat z aplikačního rozhraní, OpenGL, a herního rozhraní, Direct3D. Poprvé má být použito u Windows 98 a Windows NT 5.0 . Microsoft i Silicon Graphics se konečně spojili a vytvořili něco, co možná zahýbe světem profesionálních aplikací směrem k PC.



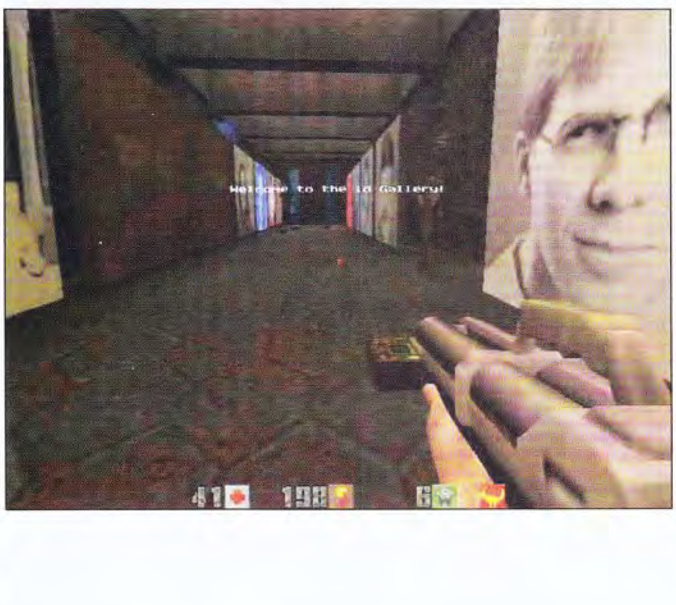
Microsoft nabídne vývojářům hardwaru zdrojový kód pro tento kit, bude distribuovat nového OpenGL klienta, vyvinutého pro Windows NT a Windows 95 firmou Silicon Graphics, bude implementovat nové certifikační testy a logo programy (známé akce, kdy na sobě hardware má loga typu „designed for Windows95" apod.). Zároveň bude distribuovat vývojářský kit pro Direct3D, což platí i pro logo programu. Pro úplnost, loga budou trojího typu:

✗ Designed for Workstation - Windows NT 4.0 certified,
✗ Designed for Windows NT - Windows NT 5.0 certified,
✗ Designed for Windows - Windows 9X and Windows NT 5.0 certified

Nový vývojářský kit se objeví na jaře roku 1998 a bude distribuován firmou Microsoft, podporu vývojářům pak bude Microsoft zajišťovat společně se Silicon Graphics. Takže, pokud si o sobě myslíte, že jste nadějný vývojář hardwaru a chcete udělat do světa stejnou díru jako 3Dfx, můžete už teď mailovat na ihv@microsoft.com a nezapomeňte v hlavičce udat „3-D Graphics DDK Licenses.", pokud chcete více informací o podpoře OpenGL ve Windows, mailujte na opnglinf@microsoft.com a konečně zájemci o vývoj karet pro OpenGL mohou najít více na www adrese http://www.opengl.org .

Jinými slovy: Silicon Graphics vnese novému dítěti do vínku technologii a mnohaleté zkušenosti s vývojem 3D hardwaru, Microsoft zase dominantní postavení na PC jako platformě a svou zavedenou síť testerů (řekl bych, že nebudu daleko od pravdy, když použiji spojení „největší testovací síť na planetě Zemi"). Oba partneři pak poskytnou rozsáhlou strukturu kanceláří pro podporu po celém světě.

Tuto zprávu přijali všichni vývojáři, ať už her nebo grafických karet, s nadšením, protože jim umožní daleko snáze a hlavně levněji vyvíjet své produkty tak, aby uspokojovaly potřeby všech uživatelů. Jde také o to, že pokud bude OpenGL ve Windows takovýmto způsobem podporován, dočkáme se možná za čas (také díky vzrůstajícímu výkonu procesorů a klesající ceně pamětí) přepsání na PC takových gigantů jako Alias | Wavefront (animace k filmu Terminátor 2) nebo špičkových produktů pro CAD, které jsou zatím výhradní doménou Silicon Graphics (heh ? a jéje, už mi to dochází...). Ostatně s OpenGL se počítá jako s rozhraním profesionálních aplikací, kdežto s Direct3D se počítá hlavně pro hry, to ale neznamená, že se nenajde nějaký další John Carmack.





TAKŽE VÁLKA SKUTEČNĚ SKONČILA ?

Asi ne tak docela, protože tato dohoda obsahuje (samozřejmě jako každá jiná dohoda) mnoho kliček, a už podle reakcí největších odpůrců Direct3D, tedy lidí od id Software (jako by náhodou), se dá říci, že válka rozhodně neskončila. Brian Hook, šéf projektu *Quake 2*, říká, že si Microsoft nechal zadní vrátka pro budoucí znevýhodňování OpenGL oproti Direct3D už vzhledem k tomu, že Direct3D je jejich dítě. Na druhou stranu, pokud Microsoft a Silicon Graphics dodrží vše, co slíbili, můžeme se těšit na to, že si v brzké budoucnosti vývojář her pro PC bude moci sám vybrat, pod kterým API bude programovat (může samozřejmě psát pro obě najednou), a tak o kvalitě her bude rozhodovat on a ne někdo jiný, kdo mu nabídne jednu možnost z jedné. A současná aktivita je přinejmenším první vlaštovkou na poli, kde bychom ji nikdy nečekali.

POZNÁMKA A SOUČASNÉ ZÁVĚR

Pokud někdo nabyl z tohoto článku dojmu, že Microsoft bojkotuje rozšíření OpenGL pod Windows, není to pravda. Vždyť OpenGL je od začátku součástí Windows NT a od verze OSR2 je také součástí Windows 95. Kromě super 3D šetřičů obrazovky ho používají hlavně 3D modelovací programy jako 3D Studio MAX, Lightvawe nebo Softimage, ze kterých tak OpenGL dělá velice mocné nástroje. Pokud tady nějaké boje byly, vedly se jen o to, aby se zpřístupnilo OpenGL výrobcům hardwaru pro PC tak, aby mohlo být dodáváno jako standardní součást nových 3D karet a nebylo jen okrajovou záležitostí několika velkých firem, které OpenGL drivery ke svým kartám dodávali jen proto, aby urychlili běh několika aplikací, pro které tyto karty byly určeny (typický příklad: karty pro akceleraci výše zmiňovaných 3D modelerů). A to může udělat pouze jediná firma na světě - výrobce jediného operačního systému na PC, čili Microsoft. V budoucnosti by tedy mělo být OpenGL rozšířené ve stejné míře jako Direct3D, a stát se tak naprosto běžnou součástí každého počítače s 3D kartou a umožnit každému možnost volby, nejzákladnější princip tržní ekonomiky a demokracie vůbec. Takže, jak to tak zatím vypadá, Johnovi Carmackovi se to opravdu povedlo. A i když šlo možná jen o shodu běhu událostí, možná, že byly Johnovi protesty jen jakousi pomyslnou kapkou, po které se váhy totálně převážily na jazýček „dohoda", i za to mu budiž věčná sláva. Tady totiž nešlo jen o jedno rozhraní, tady šlo o princip. A pokud jsem mluvil o věčné slávě, nesmím také zapomenout na výše zmiňované firmy Microsoft a Silicon Graphics, protože bez jejich vůle po dohodě by nebylo ani „3-D Graphics Device Driver Kit".

A abych nikoho neurazil nebo si dokonce nevykoledoval podání žaloby, dodávám nutný text o chranných známkách:

Sváťa Švec

PS: Tečka, čárka, vykřičník, Carmack, to je uličník. Ale tomu, co dělá, rozumí (viz *Quake*).

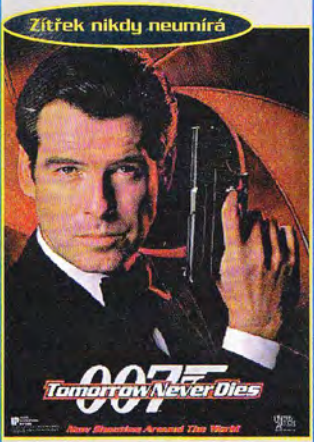
Švábi

Nech brouka žít.

novinky

■ 1. leden
Zítřek nikdy neumírá (TOMORROW NEVER DIES alias Bond 18) - podle mě jedna z nejlepších bondovek vůbec, ale viděl jsem zatím jenom hodinový sestřih, takže se mohu mýlit. Pierce Brosnan zde spolu s úžasnou asijskou femme fatale Michelle Yeoh (známá z Police Story III jako Michelle Khan) proti zlotřilému tiskovému magnátovi. Přebytečné zavazadlo (EXCESS BAGGAGE).

Zítřek nikdy neumírá



■ 8. leden
Ďáblův ostrov - severský příběh Fridrika Thóra Fridriksena o tom, že sex, vodka a rock'n'roll vládnou i na Islandu.

Přebytečné zavazadlo



Jsou hluční, jsou rádi ve špíně, jsou vlezlí - zamilují si vás. Mimo to ale ještě válejí muzikálový zpěv a mají smysl pro originální šou, takže to snad bude oboustranné. Pokud se díváte na MTV (já vím, dočkat se dobré písničky v té záplavě reklam a popíkových polucí vyžaduje povahu rybáře - osobně doporučuji kapitána Achaba), potom jste možná zahlédli i skvělý kraťas *Joe's Apartment* (získal několik prestižních ocenění). *Švábi* jsou jeho celovečerní mutací a vedle stovek hrdinů vybavených tykadly v nich hraje i několik lidí. Ti ale herecky i typově zůstávají za svými malými kolegáčky o notný kus evoluční herecké cesty pozadu. Ostatně stejně tak jako v životě. Určitě to všichni znáte: kdo přežije atomovou katastrofu? Šváb. Kdo se uživí tam, kde i krysa zhebne? Šváb. Kdo je nejlepší přítel ve spodkách bratrance Della v *Modrém sametu*? Šváb. Pokud vás ani tohle nepřesvědčí o nadřazenosti té vzácné rasy, potom jste nepolepšitelný švábofob a měli by vás nechat zavřít stejně jako fašisty, skinheady a vůbec všechny, kteří si myslí, že do Kanady prchají jenom příživníci. Ale to jsem se odchýlil, nehledě na to, že jsem si žlutými slinami spravedlivě rozhořčeného publicisty pocintal svůj sváteční tesil. Prostě šváb je borec a nemusí být nutně malostranský. Borec je i ten newyorský. Přesněji borci je těch padesát tisíc newyorských švábů, kteří učí svého spolubydlícího Joea, jak čelit nástrahám života heslem: jeden za všechny a všichni za jednoho.

Nejslabší na tomhle filmu je příběh, který trpí rozvleklostí a režisérovým začátečnictvím. Joe je vidlák z venkova, který se rozhodne vytřískat štěstí ze života v New Yorku. Štěstí má hned od začátku - že se z něj New Yorku nepovede hned napoprvé vytřískat život. Je okraden, zbit a bez střechy nad hlavou. To první se sice brzy změní (díky smrti nebohé stařenky jejíž byt znewyorkyzuje, tedy zabere), ale od té doby už bude napořád jen okrádán a bit. Jeho spolubydlícími je zástup švábů, kteří dali už dávno slovu komunismus šustivý nádech šesti nohou a dvou chitinových krovek. Co je Joeovo, je od této chvíle i jejich. Nicméně symbióza je brzy díky jeho měkosrdcatosti, bordelářství a naivitě (kombinace, která dřívějším pohádkovým hrdinům velela rozdávat buchty stařečkům) nastolena a Joe může začít žít. Zamiluje do dívky, která chce změnit jeho čtvrť v park a jde jí po kalhotkách, přičemž poskoci pracující pro jejího zbohatlického otce (ten chce změnit jeho čtvrť v největší státní věznici) mu při tom jdou po krku. Ale nebojte se, na konci zazvoní zvonec (možná z něj při tom vypadne nějaký ten šváb) a pohádky bude happyend.

Švábi



Řadu nevýhod této profláklé story naštěstí na druhé straně vyvažuje několik opravdu svalnatých dějových okončetin: skvělé triky, spojující hereckou akci s animovanými tančícími a zpívajícími šváby; hafo komických nápadů a vymakaných detailů; skvělá muzikálově popkulturní čísla. Co dodat? Blízké setkání špinavého druhu čeká jen na vás.

Marek Dobeš

JOE'S APARTMENT USA 1997
Scénář a režie: John Payson.
Hrají: Jerry O'Connell (Joe), Megan Ward (Lily Dougherty), Robert Vaughn (Senator Dougherty).
Distribuce: Warner Home Video.

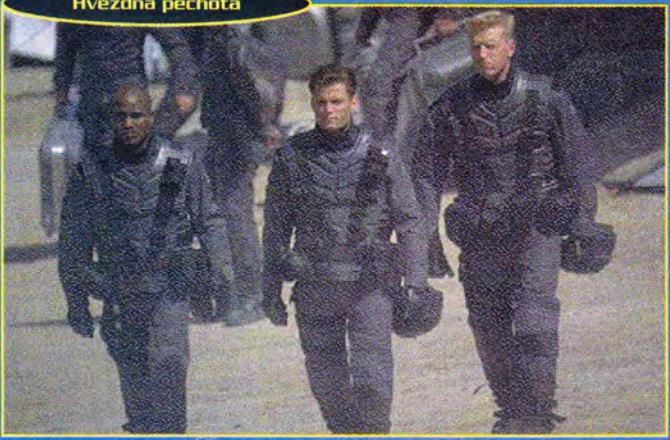
Švábi



Hvězdná pěchota

Nenech brouka žít.

Hvězdná pěchota



Hvězdná pěchota - jeden z nejočekávanějších filmů poslední doby je tady a troufám si tvrdit, že nikoho z fanoušků drsné sci-fi akce nezklame. (Dokonce ani fanoušky drsné sci-fi akce jeho stejnojmenné knižní předlohy Roberta A. Heinleina, což je u kultovních knih naprostá výjimka.) A kdyby náhodou ano, potom věřte tomu, že chyba je na vašem přijímači; jak rád bych si v takovém případě zahrál s velkým šroubovákem na instalatéra. Boj lidstva s hmyzem totiž připomíná nejtvrdší vietnamské masakry, a díky futuristickým trikům a originální podobě oblud je asi desetkrát zábavnější, než skákat gumu se střevy mrtvého vojáka vietkongu. A když tvrdím, že *Hvězdná pěchota* je výbušnou směsí nezastírané militantnosti a ironického černého humoru, potom mě berte doslova. Paul Verhoeven (*RoboCop, Total Recall, Základní instinkt*) se rozhodl podle scénáře Eda Neumeiera (*RoboCop*) natočit regulérní válečný film, ve kterém nad rozervanými těly vojáků kamera decentně nezaboří čumák do hromady odpadků v rohu studia, a zároveň zábavnou sci-fi, u které nepotřebujete (abyste se skvěle bavili) větší inteligenci než retardovaný uklízeč, který je tam nechal. Ale tvůrci myslí i na mozky s větším počtem závitů, než kterými se může pochlubit smotaný hadr. Pro ně je tu ironická nadsázka, s jakou jsou překračována klišé válečných filmů (otevřené zlomeniny nejsou na cvičišti žádnou výjimkou) a s jakou přesně v duchu *RoboCopa* film vidí náborové reklamy (zvolit tuhle strategii Výborný, potom by si před námi muselo NATO hlídat svěrač) a americkou demokracii (nejvyšší velení chodí v dlouhých fašistických kabátech a čte myšlenky).

A co je nejlepší? Davové scény, proti kterým jsou sovětské válečné filmy jen třídními srazy důchodců. Tisíce mladých mužů a žen (další malá zákeřnost spočívá v tom, že je většinou vybrali ze seriálů jako *Beverly Hills 90210* a *Melrose Place*, zřejmě aby dokázali, že i oni mají stejně lepkavou krev) se ve *Hvězdné pěchotě* vrhají vstříc zkáze (živé laviny hmyzáků), která nikdy neexistovala - a pevně doufejme, že nikdy existovat nebude - i když pro případné maniaky válečných strategií jako X-COM je to dvojnásob obtížné. A vy jim fandíte stejně zavile, jako kdyby před chvílí nepřítel znásilnil vašeho dědečka, zabil vaši babičku a rodičům vysál mozek. Co na tom rodičovském mozku viděl, říkáte si. Je něčím lepší, než ten můj. Vždyť se ho stejně bude jenom ptát, jak bylo ve škole a jestli si myje před jídlem ruce. Ale nic s tím nenaděláte, rodiče mají překvapivě ještě dutější lebeční prostory než dřív a vy byste nejraději šli zakoupit baterii Pyrimolů nebo jiných protihmyzích sprejů a definitivně zařídili, aby ode dneška Karafiátovi broučci jenom spali a spali a spali.

Hvězdná pěchota



Protože jsou to hlavně brouci a boj s nimi, co vládne tomuto filmu, i když bohužel s plnou silou až v jeho druhé polovině. Jeden exemplář sice vypadá tak trochu jako origami pokus o brouka Pytlíka, ale v množství je síla (jako se to nepodařilo dokázat *Mravenčímu teroru* a jeho nízkorozpočtovým hororovým předchůdcům) a prvomájový průvod naštvaných brouků vypadá fakt působivě. Ručím za to, že ten, kdo do kina přinese pytlík švábů a vypustí je někde za polovinou filmu, dosáhne ničivějšího účinku, než kdyby si sebou přivlekl kanystr s benzínem a sirky.

Ale abych *Hvězdnou pěchotu* jenom nechválil - trochu problematický je celý bojový styl, který pozemšťané ovlivnění knižní předlohou (která byla ovlivněna masovým nasazením paradesantních jednotek na konci druhé světové) volí. Po válce v Perském zálivu už výsadkáři svoje zadky nenasazují bez pořádného vystlání pancíři, zneviditelňujícími vlnami stealth a někteří ještě pro jistotu plenkami Pampers. Ale je jasné, že divák ocení víc rozervané vnitřnosti hlavních hrdinů filmu než jejich supermoderních vehiklů. Ovšem přes tento drobný hnidoidní pich, který si jako recenzent a obdivovatel Jiřího Picha Tůmy (jenom kvůli jeho jménu samozřejmě) nemohu odpustit, aplauduji Verhoevenovi ze svého strategického místa v entomologickém oddělení pražské ZOO za jeho skvělý film, dokud mi v dlani nezůstane poslední nerozmáčknutý chrobáček.

Marek Dobeš

STARSHIP TROOPERS USA 1997.
Režie: Paul Verhoeven.
Hrají: Caspar Van Dien, Denise Richards, Dina Meyer, Michael Ironside, Clancy Brown, Jake Busey.
Distribuce: Falcon

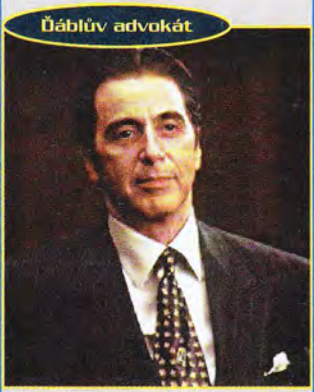
novinky

L.A. - Přísně tajné (L.A. CONFIDENTIAL) - Kevin Spacey v hlavní roli kontroverzní detektivky.

■ 15. leden
Vetřelec: Vzkříšení (ALIEN RESURRECTION) - patří vedle Hvězdné pěchoty k největším peckám SF posledních let. Lehké zklamání z nevýrazné thrillerovosti dalšího vajíčka vetřelčí ságy kompenzuje originální vizuální styl režiséra. Hvězdná pěchota (STARSHIP TROOPERS) - nadstandardní blockbuster, jak to umí jen Verhoeven.

■ 22. leden
Ďáblův advokát (DEVIL'S ADVOCATE) - Po Čarodějkách z Eastwicku a Angel Heartu nám Santa Satan nadělil dalšího zástupce na filmové ploše aneb Al Pacino kontra Keanu Reeves. Česká soda - Budiž soda.

Ďáblův advokát



■ 29. leden
Sedm let v Tibetu (SEVEN YEARS IN TIBET) - Brad Pitt po Legendě o vášni údajně opět v roli na kterou nemá. Do naha! (FULL MONTY) - dělnický striptýz největším britským hitem všech dob. Tajnosti a lži (SECRETS AND LIES) - ženy, ženy, ženy a jejich dva hlavní problémy. Home Fries - Drew Barrymore a Jake Busey v romantické komedii. Vertigo - Hitchcock je nesmrtelný, přesvědčte se sami.

Tenhle měsíc je nářez, a to hned pátého února připlouvá Titanik.

Marek Dobeš

Titanik



Staň se hvězdným mariňákem. Nejdrsnějším z drsoňů, výkvětem pozemské armády. Staň v čele zástupu bojovníků za čistotu rasy v celé galaxii, neb jen člověk je hoden přežití, ne brouk či sliz ohavný. Každý musí přispět k budování lepších, krásnějších a perspektivnějších zítřků! Přijmi tu výzvu, je to tvoje občanská povinnost.

STAŇ SE HVĚZDNÝM MARIŇÁKEM!

BROUK: Odporný zákeřný emzák, který ve své chitinem porostlé kebuli kuje strašlivé pikle, jak zabránit lidskému plemeni v jeho právoplatném rozletu po hvězdách a planetách dalekých i blízkých.





HVĚZDNÝ MARIŇÁK: Příslušník Hvězdné pěchoty, v jehož kevlarem pobité hrudi plane odvážné srdce, a jehož posláním je mečem plamenným (a kulometem a příruční atomovkou) vyčistit celou galaxii od bizardních broukoidních bytostí, které upírají lidstvu právo na jeho jistě právoplatné državy.

Protože už jistě víš, kde je tvé místo ve společnosti, vyplň následující text a heslo, které je obsahem tajenky (jméno legendárního vůdce broučích jednotek) zašli na adresu registračního střediska.









1. Neviditelná látka, pomocí které se brouci dorozumívají

2. Brouk - malý tesař

3. Brouk, který s dřevem zatočí

4. Divoká broučice, která je proslulá tím, že po souloži svému partnerovi ukousne hlavičku

5. Brouk - malý kovář

pomůcka: feromon

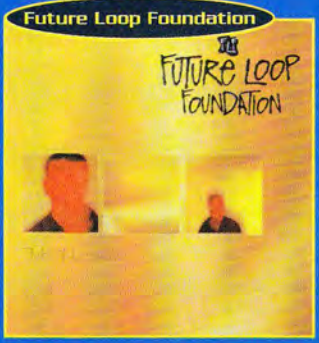
1. ○ ● ● ● ● ● ●
2. ● ○ ● ● ● ● ●
3. ● ● ○ ● ● ● ● ●
4. ● ● ○ ● ● ● ● ●
5. ● ● ● ○ ● ● ●

Výherce soutěže čekají videokazety Basic Instinct a Total Recall, které režíroval, stejně jako Hvězdnou pěchotu, Paul Verhoeven. Pro více intelektuálně zaměřené čtenáře zde máme několik knih Hvězdná pěchota, které byly předlohou pro tento film.


JINÝ NEPŘÍTEL.
JINÁ VÁLKA.
A PAUL VERHOEVEN FILM
HVĚZDNÁ PĚCHOTA
STARSHIP TROOPERS
V kinech od 15. ledna 1998
FALCON
RADIO EVROPA 2
LASER GAME
Touchstone Pictures

FUTURE LOOP FOUNDATION:
Time and Bass

(PLANET DOG/MAXIMUM UNDERGROUND)



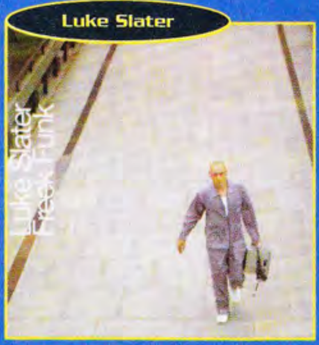
Drum and bassová scéna má své velké hvězdy (Goldie, LTJ Bukem, Roni Size) a svůj lán menších jmen, která ale často nedělají o nic horší muziku, jen se o nich méně ví. Projekt Future Loop Foundation, tvořený jediným člověkem jménem Mark Barrott, je samozřejmě z té druhé vrstvy. Nedávno měl koncert v Roxy, na nějž přišlo, jistě i vinou nevalné propagace, ostudně málo lidí - ale kdo dorazil, ten byl nadšen.

Záběr hudby Future Loop Foundation sahá od snivých ambientních ploch, které Markovy drum and bassové rytmy jen trochu dobarvují, až po energií přeplněné a strhující věci z těch nejdrsnějších končin tohoto stylu. Na koncertech jde Barrottovi hlavně o to, aby lidi tancovali a šíleli, desky dělá naopak skoro jen na klidný poslech. Na albu Time And Bass tedy čekejte decentní, ale ne krotkou muziku, která vás bude přemlouvat, abyste zavřeli oči a nechali se pomalu, ale jistě zničit jejím kouzlem. Povedený kousek.

LUKE SLATER:
Freek Funk

(MUTE)

Jestli je pro vás Luke Slater pouze ten šílenec, který ničí návštěvníky klubů kousavým technem z podivných desek, asi vás touhle deskou překvapí. Jak už dokázal na nahrávkách svých dalších projektů, o kterých ale v Čechách skoro nikdo neví (jde mj. o Translucent, 7th Plain, Planetary Assault System, ale má i jiné pseudonymy), umí dělat i jinou hudbu. Deska Freek Funk zdaleka nepředstavuje jen agresivní muziku, která se dá užívat, jen když jste „pod vlivem". Ne že by na Slatera neprozrazovala, že jeho hudební kořeny leží v minimalistickém technu, ale ukazuje i další stránky jeho muzikantství. Celkem šestnáct tracků stihne jak předvést nějakou tu ostřejší hudbičku, tak rozprostřít kosmicky působící plochy ze syntetických zvuků a občas dokonce předložit docela neagresivní, skoro houseovou náladu. Jednou se Luke Slater předvádí jako milovník deep techna, jindy jako freak, který na svých mašinkách dělá nějaké pokusy s „kosmírnými" pazvuky, a za pár minut člověka totálně zmate nějakým opravdu divným a nezařaditelným kouskem. Ne že by to byla dokonalá sbírka skvostů, sem tam se posluchač asi začne lehce nudit - ale jednotvárná nebo snad otravná deska to není ani náhodou.



VARIOUR:
Trainspotting 2

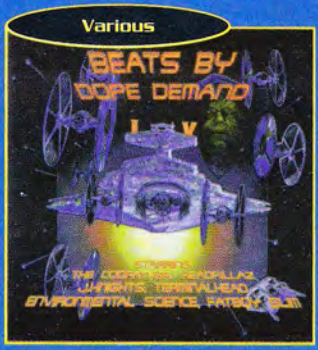
(EMI)

Tvůrci netušeně úspěšného Trainspottingu neváhali, a když viděli, jak partičky na celém světě chodí do kina, kupují si cédéčka s muzikou a videokazety s filmem, honem udělali další díl. Celá image se změnila na zeleno, videokazety vyšly v nové verzi, bohatší o pár původně nezařazených scén, a je tu i druhý díl soundtracku. Ne že by to nebyla tak trochu honba za ziskem - ale je tu pár opravdu dobrých věcí, které by se jinak určitě k tak širokému publiku nedostaly, takže i tenhle obchodní, nikoli hudební počin má své klady.

Druhý díl Tranispottingu zdaleka nejsou jen nové skladby. Dávno rozpadlí a skvělí Joy Division, které chtěli tvůrci do filmu původně zařadit, ale nikam jim tam nesedli, se tu ocitli s jednou ze svých nejlepších věcí, skladbou Atmosphere. Tři roky stará věc Inner City Life od Goldieho a spol. tu je taky. Underworld, které díky jejich Born Slippy.nuxx z prvního dílu začala milovat Amerika, tu mejí dva tracky: vynikající a neznámý remix Dark And Long, který se jmenuje Dark Train a je taky pěkně starý, plus Born Slippy.nuxx v remixu jejich spřízněného DJe Darrena Price. Baby Doc, které skoro nikdo doteď neposlouchal, tu jsou s remixem Nightclubbing od Iggyho Popa (ten tu má ještě slavnou The Passenger). Primal Scream přispěli klasickou Come Together z nesmrtelné desky Screamadelica, které je už nějakých šest let... je tu ještě pár dalších docela dobrých věcí a jedna dvě slabší. To na jeden soundtrack není zas tak zlé, ne?

VARIOUS:
Beast by Dope Demand IV

(KICKIN, MAXIMUM UNDERGROUND)



Lidi, kteří mají rádi správně ujetou, vesměs breakbeatovou a trochu „leteckou" hudbu, asi budou kompilační řadu Beats By Dope Demand už znát. Ne že by se počty „Dope" desek prodaných v našich krajích počítaly na statisíce - ale když přijdete na nějaký prima večírek, je docela pravděpodobné, že tam někde aspoň kazeta s těmihle věcmi bude. Beats by Dope Demand jsou dobrá věc - muzika, která naprosto jde s dobou, ale přitom má pořád něco příjemného, přátelského, co člověka neodradí, ani když tu kterou písničku poslouchá poprvé v životě. Některé kapely, jejichž muzika na těchto kompilacích vychází, se časem docela proslaví, jiné zůstanou v undergroundu, ale kompilátorům se vždycky nějak podaří trefit se do skupin, které se nikdy nestanou shitem.

Díl s pořadovým číslem IV v tom zdárně pokračuje. Dvě cédéčka v obalu à la sci-fi film skrývají dvacet výborných kousků od kapel, o nichž se poslední měsíce hovoří jako o velkých nadějích. Bassbin Twins tu mají skvělý kousek Aaaw Shut Up, který s nimi dělal Fatboy Slim, J Knights jsou tu s Catch The Break, kteroužto věc jste možná slyšeli už na nějaké hodně ujeté party, Environmental Science (remixéři Prodigy) sem dali Nonsense Pt 3, Statik Sound System přidali krásnou věc Linig In Essential Times, Headrillaz přispěli ke zdárnému výsledku svou věcičkou Weird Planet... možná ta jména neznáte, ale měli byste. Jejich muzika je tentokrát drsnější, než byste od Beats čekali, ale pořád se dá vychutnat i v klidu. Chytré a neoposlouchané beaty, zábavné samply, švihlé zvuky, sympatické melodie... skvělý výběr, který vypadá na to, že se hned tak neomrzí.

Jana Kománková

HUDBA HER

Poslední dobou se hudba, jež doplňuje počítačové hry, stává téměř stejně důležitou jako hudba filmová.

Incubation



Archimedian Dynasty



Přestože stále ještě nedochází k tomu, že by populární hudební skupiny poskytovaly své nejlepší hity pro některé herní tituly, jako je tomu u filmu, ze soundtracků, jenž nejnovější hry doprovázejí, je patrné, že se na jejich tvorbě podílejí stále lepší hudební skladatelé. Proto jsme se rozhodli zrecenzovat některá bonusová hudební CD-čka, jež jsou dodávána ke hrám, a také některá nebonusová, která jsou nyní k dostání samostatně i u nás v obchodech.

Do první skupiny byly vybrány bonusové soundtracky, jež obdržíte ke hrám *Battle Isle 4: Incubation, Babylon 5* a *Turok*. Posledně jmenovaný titul je trochu výjimkou, jelikož zmiňované CD-čko nelze ani koupit a ani se nedodává ke hře. Jedinými zástupci druhé skupiny jsou zatím pouze soundtracky z her *Lost Eden* a *Atlantis*.

Stejně jako při vyhlašování vítězů začnu od konce. Z vybraných zástupců je bezpochyby nejhorší CD ze hry *Turok*, vydané pouze pro reklamní účely. Obsahuje pět originálních skladeb, jež doprovázejí samotnou hru, a čtyři jejich remixy, které jsou určeny, alespoň dle obalu, pro rádia a kluby. Pokud jste tuto hru hráli, asi jste zaznamenali, že hudba je jednou z mála jejích slabých stránek, a tak není divu, že podobně dopadly také čtyři zmiňované remixy.

O poznání lepší je bonusové CD, které můžete získat zakoupením hry *Babylon 5*. Obsahuje výběr z prvních sedmi desek této série, které vydává Sony Images Record a které bohužel u nás nejspíš nikdy nebude možné sehnat. Autorem veškeré hudby, již toto CD obsahuje, je Christopher Franke. Zmiňovaná série se váže k vzdálenější budoucnosti, a tak se všechny skladby nesou v duchu hudby známé z Hvězdných válek, kterou však ani v nejmenším nekopíruje. *The Best of Babylon 5* je tedy velmi slušný soundtrack, jenž vám může zpříjemnit nejednu volnou chvíli.

Stejně kvalitní je i bonusové CD, které se dodává společně se hrou *Battle Isle 4: Incubation*. Obsahuje devět skladeb z této hry, čtyři skladby ze hry *Archimedian Dynasty* a pět ze hry *Extreme Assault*. Soundtrack z *Incubation* je výborný a perfektně vystihuje atmosféru hry, což však nemohu s jistotou říci o hudbě druhých dvou jmenovaných her. To, že jsem dal toto CD na stejnou úroveň s *The Best of Babylon 5*, je způsobeno tím, že kritizované skladby jsou tam jen navíc, pro zaplnění prostoru, a tedy nijak nesnižují kvalitu hudby z *Incubation*.

Na závěr jsem si nechal to nejlepší. Sountracky z her *Lost Eden* a *Atlantis*, které lze nyní samostatně koupit i u nás, jsou perlami mezi hudbou, jež kdy doprovázela počítačové hry. Soundtrack hry *Lost Eden* je dílem francouzského skladatele Stéphane Picqua a při tvorbě hudby pro *Lost Eden*, s ním na půl spolupracoval také další francouzský skladatel Pierre Esteve, který je mimo jiné tvůrcem soundtracku pro hry *Dragon Lore II*, *Virus*, *Obscura* a *Intervention*. Oba lze bezpochyby považovat za odborníky ve svém oboru. Hudba pro *Atlantis* se nachází dokonce na dvou CD-čkách, která dohromady obsahují asi třiadvacet skladeb, jež se za pomoci fléten, různých netradičních perkusí a občas i sborových zpěvů snaží přiblížit atmosféru země již dávno zaniklé. Autoři zřejmě dosáhli dokonalého porozumění, jelikož oba skládali téměř ve stejném duchu a ani při pozorném poslechu nelze rozeznat, kterých z nich složil kterou stopu. Pokud byste se chtěli o Pierrovi Estevezovi a jeho tvorbě dozvědět více, prohlédněte si stránku vydavatelství Shooting Star (www.shooting-star.com), kde si můžete poslechnout i ukázky z jeho samostatné tvorby.

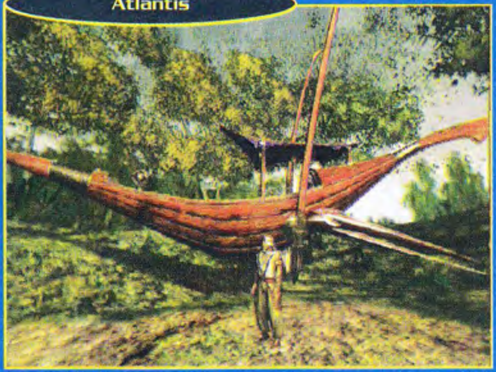
Turok



Bohužel prostor, do kterého se musím s touto recenzí vejít, je omezený, a tak vás musím, i když nerad, připravit o některé další zajímavosti okolo hudebních soundtracků, stále častěji dodávaných k jednotlivým hrám. Pokud by snad byl z vaší strany zájem, můžeme v tomto duchu pokračovat v některém z dalších čísel.

Petr Slováček

Atlantis



Extreme Assault



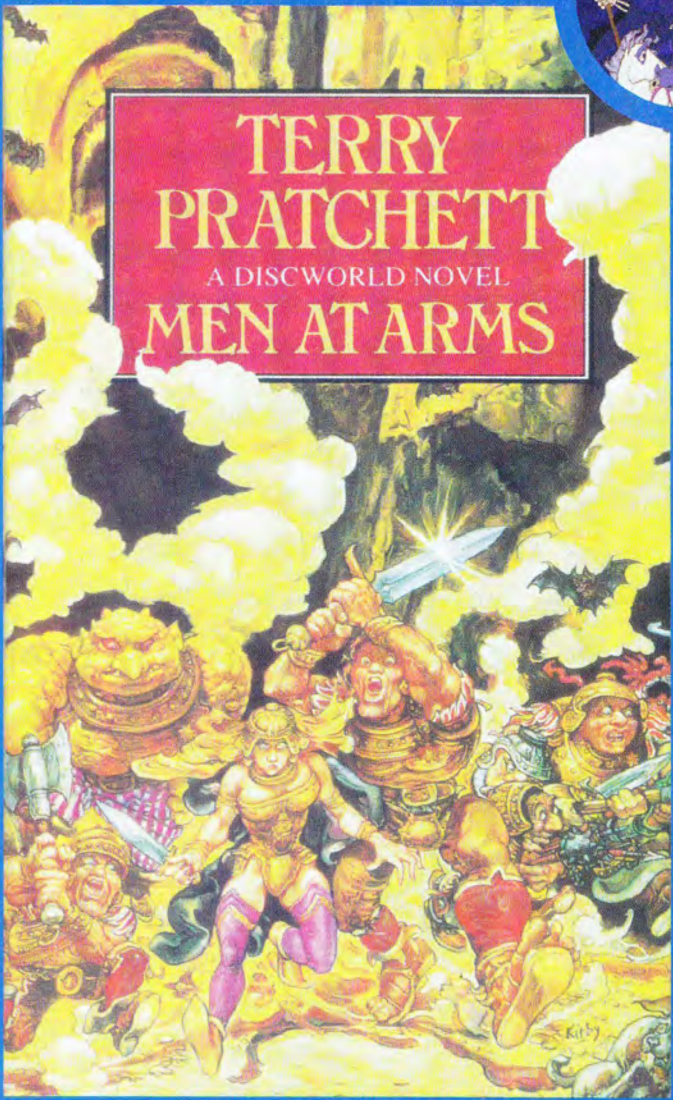
Terry Pratchett's - Men at Arms

Muži ve zbrani

Úvod z vážných technických důvodů vynecháváme. Děkujeme za pochopení.



Po úvodu obvykle následuje stať. „Stať" se říká proto, že je v ní zvykem recenzované dílo obyčejně popravit. Bude zde stať patnáctý díl Pratchettovy Zeměplochy nazvaný „Muži ve zbrani"? Uvidíme. Číslovka 15 v nás každopádně přehnaná očekávání nevzbuzuje. Může značit mnohé: 1) kniha je pouze patnáctým odvarem původně kvalitního díla, 2) výplodem grafomana, který neví, kdy přestat, 3) drží stále vysokou laťku - ač je to silně nepravděpodobné, 4) obsahuje tajné psychologické triky vzbuzující u některých jedinců těžkou závislost. Osobně se kloním k tomuto vysvětlení. Pratchettovi nelze upřít fantazii (např. jeho Zeměplocha je deskovitým světem, taženým vesmírem obří želvou), fabulační schopnosti, ani smysl pro humor. Na druhou stranu dosud marně pátrám po příčinách závislosti některých lidí, jimž se životní perspektiva scvrkla na očekávání dalšího dílu.



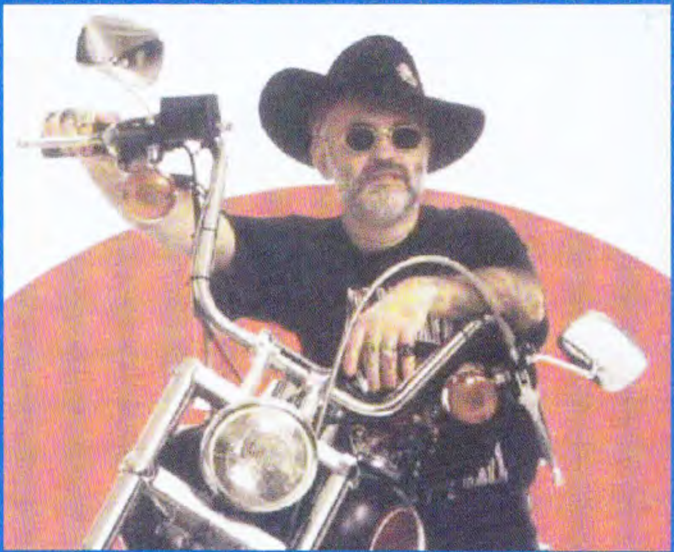
Ale započněme se čtením „Mužů ve zbrani".

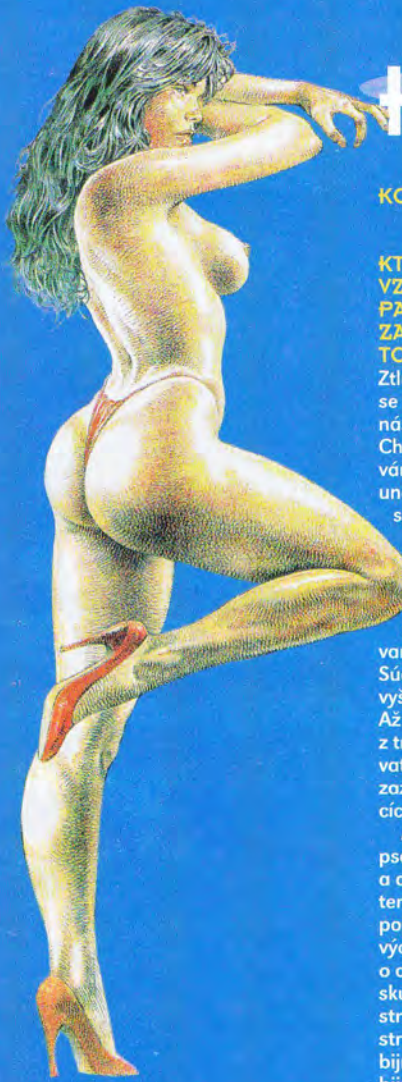


Pratchett nám seslal cosi, co by se dalo označit slovy fantasy-detektivka. V roli vyšetřovatelů vystupuje Noční hlídka, banda převážně neschopných policistů strážících noční klid obyvatel největšího města Zeměplochy Ankh-Morporku. Mezi jinými jmenujme kapitána Elánia, který právě odchází do civilu, padoucha Nóblhócha (jedna z nejsympatičtějších postav knihy; citace: „Nóblhóch, chystaje se prokopnout dveře, si připravil svou nohu, proslulou a obávanou mezi všemi bezmocnými ležícími muži na světě.") či desátníka Karotku. Příslušník Cechu vrahů, Eduard ze Mřelí, potom zjistí, že tento dvoumetrový trpaslík je potomkem královského rodu! Na tomto případu se dá názorně demonstrovat, že Pratchett ovládá různé fígle pisálkovského řemesla - nechává totiž tuto záležitost otevřenou až do konce, aby se tak čtenář sám popoháněl bičem vlastní zvědavosti. Do toho všeho začne ve městě úřadovat Smrť. Četnost mrtvol v díle, pravda, není nijak vysoká (tak jedna na 140 stran), ale věřte nebo ne, nic to neubírá na kvalitě díla. Za podstatně důležitější ukazatel samozřejmě platí frekvence vtipová. Nejvíce bývá zahumořeno v poznámkách pod čarou na konci stránky. Např. „Vraždy byly v Ankh-Morporku velmi vzácné, zato sebevražd bylo až až. Tak například - objednat si v trpasličím baru „jednoho prcka", to byla sebevražda." Pochopitelně, že i Pratchett sem tam sklouzne k třeskutějšímu humoru, ale tomu se zřejmě nelze vyhnout. Nejlepší vtipy jsou adresovány cechovnímu systému Zeměplochy, kdy mají vlastní cechy i zloději nebo vrazi. Například popis místností Cechu vrahů: „Stěny byly ozdobeny veselými tisky se sportovní a loveckou tématikou, i když při bližším pohledu člověk zjistil, že lovená kořist nejsou ani jeleni, ani lišky."

Po stati přichází uzávěr. Ačkoli se původně zdálo, že si varianty uvedené ve stati protiřečí, jsou všechny správné! Pratchett opravdu nastavuje kaši (kdyby měla kniha místo 420 stran polovinu, vůbec by to nevadilo), je evidentně nebezpečným šílencem těžce postiženým grafomanií, psaní ho baví - protože mu to jde - a nadále si jako jeden z mála drží stálou úroveň.

Michal Černý





HEAVY METAL

KOV TO MÁ TĚŽKÝ

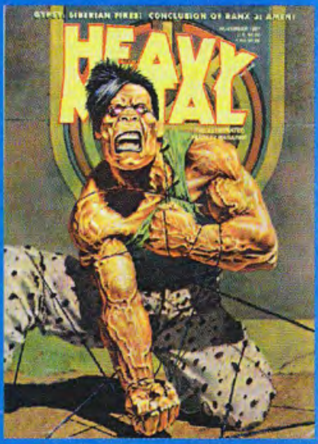
KTERAK Z HURLANTU VZNIKL METAL, JAK SE CELÁ PATÁLIE ZAŠMODRCHALA A JAK SE TOMU VŠICHNI DIVILI

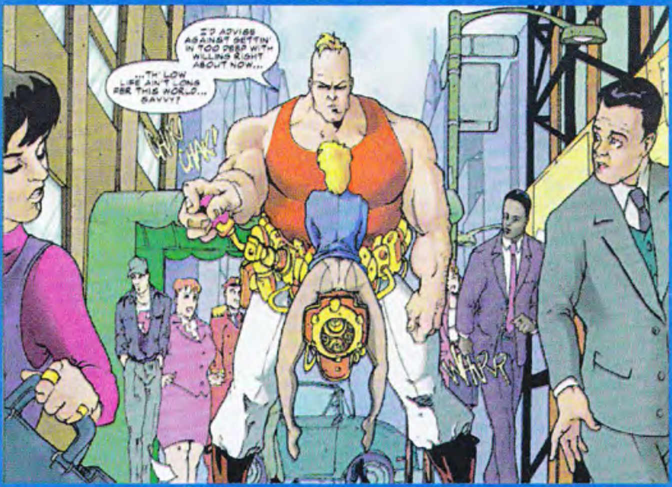
Ztlumte světla v pokoji, pohodlně se usaďte a soustřeďte se na následující text. Chce se vám spát. Chce se vám hodně spát. Těžknou vám víčka a vaše tělo malátní. Jste unaven, tak unaven. Upadáte do spánku. Spíte. Nyní se nacházíte v hypnotickém spánku a jste zcela v naší moci. Musíte dělat vše, co vám řekneme.

A naše rozkazy zní takto: Jakmile uslyšíte výraz „semknuté varle“, jděte a zabijte nejbližšího Súdánce (no co, jednou nám to vyšlo, tak proč to nezkusit znova). Až napočítáme do tří, procitnete z transu a nic si nebudete pamatovat. Vše se vám vybaví až při zaznění výše zmíněných startovacích slov. Jedna. Dva. Tři.

Až do teď jsme v této rubrice psali pouze o comicsových sériích a občas i o comicboocích. Ale tento článek je jiný. Tedy ne že by popisoval výhody nových tramvajových pantografů, pořád bude řeč o comicsu. Ale tentokrát v jiném skupenství, než bylo na těchto stranách obvyklé. Rozbijme okovy strnulého konzervatismu! Rozbijme zastaralá schémata! Rozbijme někomu držku! Heavy Metal je comicsový časopis.

Pokud chcete vědět, co je to comicsový časopis, máme pro vás nezištnou radu: jděte do kteréhokoliv dobrého stánku PNS a kupte si tam comicsový magazín CREW. Tak poznáte, jak vypadá skutečně VÝBORNÝ, KVALITNÍ a na SVĚTOVÉ ÚROVNI DĚLANÝ comicsový časopis. Jo a ten Heavy Metal taky není špatnej. Původně se tedy jmenoval Metal Hurlant a vycházel ve Francii. Pravidelná dávka comicsů pro dospělé na frankofonním trhu natolik bodovala, že se rozhoupali i amíci a roku 1977 vrhli do světové comicsové sítě anglickou mutaci s názvem Heavy Metal. Hned zpočátku se redaktoři rozhodli dát jasně najevo, že budou udržovat vysokou laťku kvality, a dali v těžkokovovém magazínu prostor takovým osobnostem, jako je tvůrce bizarních nepointovaných příběhů odehrávajících se většinou v nepochopitelně fungujících světech Moebius (Arzach, Long Tomorrow), mistr černobílé tuše s patinou dávných rytin Bernie Wrightson (Swamp Thing, Batman/Aliens) či maximálně plasticistní a v boubelatých sexmbombách se vyžívající Richard Corben (DEN, Bloodstar). S comicsy těchto a jiných, neméně kvalitních autorů na svých stranách a spojen pupeční vydavatelskou šňůrou s komediálním fenoménem National Lampoon, dosáhl začátkem osmdesátých let Heavy Metal vrcholu své popularity. Dokonce vznikl v produkci odchovance National Lampoonu Ivana Reitmana (Krotitelé duchů I-II, Dvojčata) stejnojmenný kreslený povídkový film - o tom ale až později. Po vzestupu nemohlo následovat nic jiného než pád.



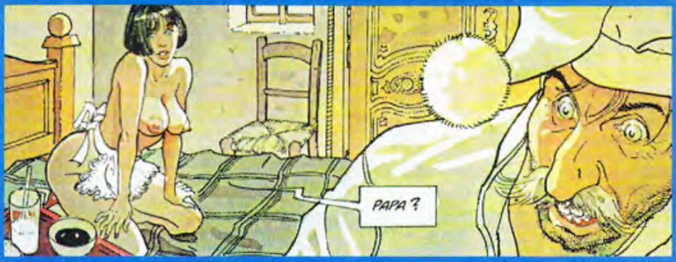




Vlastně to nebyl ani tak pád, jako spíš plíživější, a o to zákeřnější sešup dolů. V polovině osmdesátých let - kromě toho, že vrcholila comicsová krize - si Heavy Metal hrábnul na dno. Comicsové časopisy chcípaly jak psi v pořadu „Chcete mě trhnout mezi dveřmi?“ a Heavy Metal se držel nad vodou jen tak tak. Redakční posádka se zaťatými zuby vylévala vodu z potápějícího se korábu a flikovala díry šmejdem, který jim posílali autoři z Evropy (tenkrát platilo pro comicsové tvůrce nepsané pra-







vidlo „Heavy Metal - poslední štace" a posílali tam comicsy, které se jim nepodařilo udat nikde jinde). Heavy Metal byl poněkud ve svrabu.

KTERAK SE K CELÉ POLÍZANICI PŘICHOMEJTL EASTMAN, CO SE SCHUMELILO PAK A JAK SE STAL METAL SVĚTOVÝM

Zlom přišel s Kevinem Eastmanem. V roce 1985 tento člověk usedl do šéfredaktorské sesle Heavy Metalu a energicky se na časopis vrhl. Jméno Eastman mělo (a má) v comicsovém světě mocný zelený zvuk, který zní, jako když třísknete dvěma želvími krunýři o sebe. Kevin Eastman je totiž tvůrce legendárních Teenage Mutant Ninja Turtles. Byl to jeho nápad, zkřížit želvy, puberťáky a ninji do jedněch mutantních postav a vrhnout tento bizarní chuchvalec do stoky undergroundového comicsu. Nápad byl ale natolik šílený, že byl brzy z nezávisláckého kanálu vystřelen na komerční oběžnou dráhu, a šílenství, které následovalo pak, jistě není třeba popisovat. (V současnosti, po odeznění želvománie, se Eastman svých popíkovým obecenstvem zavržených hrdinů znovu ujal a v brutálním speciálu Bodycount a černobílé sérii TMNT jim vrátil původní tvrdou podobu.)

Jakožto šéfredaktor Heavy Metalu se Eastman uvedl třemi radikálními rozhodnutími. Za prvé prohlásil, že jestliže není dost dobrých comicsů na měsíčník, změní Heavy Metal na tlustší dvouměsíčník. A udělal to. Za druhé razantně změnil tvář časopisu (vyházel seriály na pokračování, omezil články). Za třetí vyrazil osobně do Evropy a sdělil svým ctěným přispěvatelům, že buďto půjdou s úrovní prudce nahoru, nebo si to můžou nabouchat do trenek. Ve své evropské misi pak pokračoval tím, že prolezl comicshopy, objevil tam fláky, které si mazaní comicsoví dealeři syslili jen pro evropský trh a naplánoval jejich americkou premiéru.

Výsledky Eastmanovy ofenzívní taktiky na sebe nenechaly dlouho



čekat. Náklad Heavy Metalu začal znova stoupat. A protože je tomu tak dodnes (a protože tím pádem Heavy Metal přežil svého francouzského fotra), můžete třikrát hádat, čí zadek si to dodnes lebedí ve vypolstrovaném šéfredaktorském křesle.

Za Eastmanovy vlády se brány Heavy Metalu otevřely doširoka všem možným tvůrcům. Někteří už sice v Heavy Metalu publikovali už předtím, ale teprve Eastman jim dal volnou ruku a udělal z nich hlavní koně magazínu - to je případ Enki Bilala, autora politicky laděných příběhů prezentovaných v jakoby zaprášených barvách (Partie de Chasse, La Foire aux Imortales), Liberatoreho, tvůrce legendárního pícháče nezletilých narkomanek Ranxe (původně se tento brutalistní robot s IQ tokajícího orangutana jmenoval RanXerox, ale po protestech jisté nejmenované kopírovací firmy byl přejmenován) nebo José Ortize, autora protřelých kosmických podrazáků Burtona a Cyba. Dalšími novými metalistickými favority se stali Milo Manara (El Click 1-2) a Paolo Eleuteri Serpieri (Druuna), dva specialisté na dokonale vychytané soft porno, které je tak dobré, že se ho ani Heavy Metal neodvažuje tisknout v necenzurované podobě a přes zvlášť rozcapená či příliš stojící místa přihazují bubliny (většinou jsou v nich důležitá sdělení „Ahhh!" nebo „Oh yes!" „That's good!"). Kromě těchto borců Eastman rád spolupracuje se španěláky Juanem Gimenezem (Question de Tiempo) a Vincentem Segrellesem (série Mercenary) a samozřejmě, že nesmí



chybět občasná hostovačka od Eastamanova dobrého kámoše Simona Bisleyho (dělali spolu Bodycount a Melting Pot).

O CELÉM TOM FILMOVÉM NADĚLENÍ, JAKOŽ I O VELKÝCH KOZISKÁCH KRÁSNÉ JULIE

Jak už bylo řečeno, roku 1981 Heavy Metal překopíroval své stránky na filmový pás a vznikla stejnojmenná povídková tvrďárna. Dnes už možná díky zastaralé animaci nepůsobí tak peckodně, jako v době svého vzniku, ale pořád je to věc, která má tah. O tom se ostatně můžete přesvědčit ve své videopůjčovně, protože film Heavy Metal tento rok konečně dorazil i do našich magnetoskopů. A není to jen tak ledajaký Heavy Metal, je to extrasuperspeciální verze, rozšířená o celou jednu povídku (cca tři minuty), která v původním sestřihu chyběla. S tímto director's cutem vyrukoval tento rok Kevin Eastman, jehož cílem bylo rozjet pořádný support pro druhý díl. Ten má nést název Heavy Metal presents F.A.K.K.2 a Eastman ho právě se Simonem Bisleym natáčí. Předlohou pro titulní hrdinku F.A.K.K.2 (kterou také obdaří svým hlasem) stála sama béčková bohyně Julie Strainová, nad jejímiž fantastickými silikonovými přednostmi jsme měli možnost slintat v časopise Penthouse (Julie je Pet of the Year 1993) a filmových skvostech jako Svůdkyně či Připraveny k zabíjení. Tato úžasná dáma je kromě toho (čistě náhodou) manželkou Kevina Eastmana, který je na ni náležitě hrdý a nejenže její akty chlubivě cpe do každého čísla Heavy Metalu, ale ještě ji nechává malovat prestižními malíři (Boris Vallejo, Luis Royo).

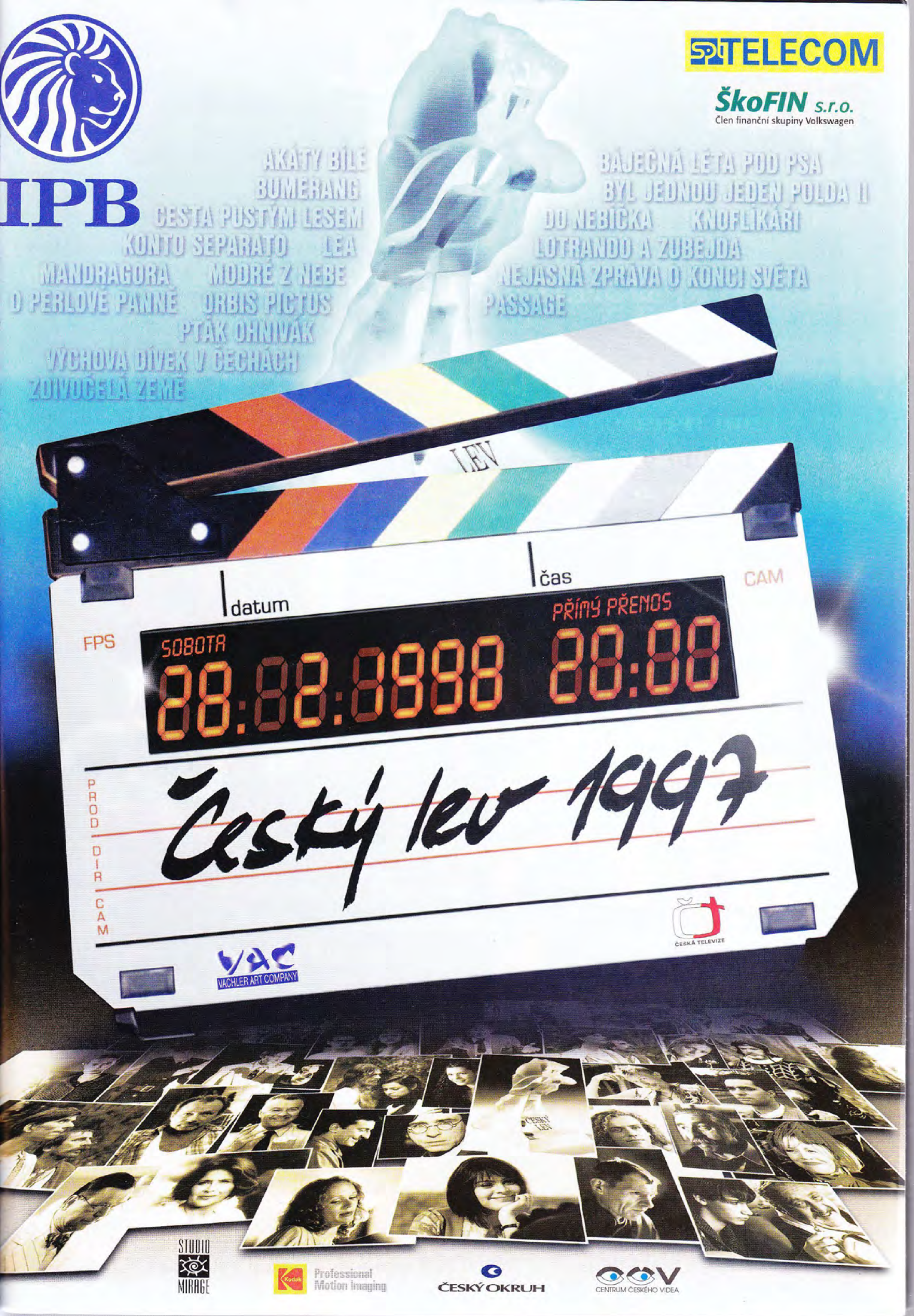
KTERAK BYL KNÍŽEPÁN PO PRÁVU VYTRESTÁN A JAK RUMCAJS FIBRILOVAL

Heavy Metal je mezi námi už dvacet let a vypadá to, že si tady ještě nějaký ten čas pobude. Jaká je příčina úspěchu tohoto kultovního comicsového magazínu, který (kromě CRWE) nemá ve světě sobě rovného? Především je to fakt, že se americký klon dokázal zbavit po šnečích bagetách smrdícího intelektuálního dechu a vsadil na jasnou kombinaci sexu a hororu. Díky Eastmanově výběru autorů si Heavy Metal udržuje špičkovou úroveň - v comicsech zde otištěných jako by se neustále trumfovalo libreto s kresbou, kdo je lepší. Ano, takhle jednoduché to je. Takhle snadno se dělá úspěšný comicsový časopis.

A mimochodem: Semknuté varle.

Jiří Pavlovský, Štěpán Kopřiva


CYBER GIRL
TM
THE HUMAN FACTOR
REAL TIME EDITION
HALO? TO JSOU FÍZLOVÉ?
CO?.. HE... HO... TAK PARDON. TO BYLA ASI PROTITERORISTICKÁ!!!
HE HE, DOBREJ MODEL!!
CRR CRR
PETŘE, VEM TO, JÁ BALÍM ŠPEKA A PAK ZAHULÍME
SLOVÁČEK, HEJBNI!
CRRR
CO TRONÍČKUJEŠ, LEOŠ?! TERAZ MA NECHAJ, MAM TU TAKÚ FAJNOVÚ HRU A TAK PAŘÍM...
TADY SVÁTA ŠEVCŮ... HALÓ, TO SEM RÁD, ŽE UŽ HECHCE TE VĚDĚT MOJE SKÓRE...
MÁME TADY PŘEPADENÍ BANKY, TŘI VRAŽDY, A ZNÁSILNĚNÍ... ALE
ABYSTE MI ROZUMĚL, PŘÍSLUŠNÍKU... NĚJÁKÁ HOLKA MI TU KOUKALA DO OKNA ...POSÍLÁTE TEDA VÝJEZDOVKU ...SKVĚLÝ, DÍKY... NASLYŠENOU!
TAKOVÝ MŮJ DETEKTIV... RYCHLE,
MÁŠ PRAVDU, JDEM NA TO!
PRASK!
HYJÉ!!!
ÁÁÁCH
TO BYL TEDA TRAPAS...
... ALE JAK SEM MOHLA VĚDĚT, ŽE ZA TÍM OKNEM NEBYL VELBLOUD, ALE...
TFUJ TAJXL!
CEJTÍM TADY SMAŽENOU MRKEV, ASI NĚKDO ZAPOMĚL VYPNOUT TROUBU, NEBO ŽE BY... JASNĚ!
KAROT, JSI V PRŮŠVIHU. NEJDŘÍV FUKAR A TEĎ...
SE MU ZAPALUJOU LEJTKA HA HA
HELE MRKVOŇ, KOUKÁM, NEVYPADÁŠ ZDRAVĚ JAKO RYBKA
TO NE, RYBKA MÁ ASPOŇ FOUSY.
NO JO, KARLE, TYS VĚDĚL VŽDYCKY VŠECHNO NEJLÍP, JENOM SI DEJ BACHA, ABYS NA TO JEDNOU...
BLBLL
...V TOM COMIXU NEDOJEL. TAK MY TEDA JDEM!
CIK CIK CIK
?
CO JE TOHLE?
KLÍDEK! COPAK NEPOZNÁŠ CIKÁDY? TY DĚLAJ CIK CIK POŘÁD.
PŘESTANOU, JENOM KDYŽ JE ROZŠLAPNEŠ
CIK CIK CIK CIK CIK CIK CIK
STŮJTE!
OBKLÍČILO VÁS ZÁSAHOVÉ KOMANDO, HE HE
KVÉRY NA ZEM, RUCE NA ZEĎ... TAK JSME TĚ PŘECE DOSTALI ŠMÍRAČKO!
PŘIPOMÍNÁ MI KUS CHLEBA, HI HI!!
JSEM MAJOR CHLEBEK! NECHLASTÁM A KDYŽ UŽ SE NAMAŽU, TAK MÁSLEM A JESTLI VÁS ZAJÍMÁ, CO PROVEDU S VÁMA, TAK SI KUPTE DALŠÍ SKÓRE HE HE!
11A
RE-TEKH ART BY FILIP SKODA CO-CREATING BY SIMON ZARUBA AND TOMAS STANEK


IPB
SPT TELECOM
ŠkoFIN s.r.o.
Člen finanční skupiny Volkswagen
AKÁTY BÍLÉ
BUMERANG
CESTA PUSTÝM LESEM
KONTO SEPARATO
LEA
MANDRAGORA
MODRÉ Z NEBE
O PERLOVÉ PANNĚ
ORBIS PICTUS
PTÁK OHNIVÁK
VÝCHOVA DÍVEK V ČECHÁCH
ZDIVOČELÁ ZEMĚ
BÁJEČNÁ LÉTA POD PSA
BYL JEDNOU JEDEN POLDA II
DO NEBÍČKA
KNOFLÍKÁŘI
LOTRANDO A ZUBEJDA
NEJASNÁ ZPRÁVA O KONCI SVĚTA
PASSAGE
LEV
datum
čas
CAM
FPS
SOBOTA
PŘÍMÝ PŘENOS
PROD
DIR
CAM
Český lev 1997
ČESKÁ TELEVIZE
VAC
VACHLER ART COMPANY
STUDIO MIRAGE
Kodak
Professional Motion Imaging
ČESKÝ OKRUH
CENTRUM ČESKÉHO VIDEA

Soutěž s firmou Microprose

o propagační předměty ze hry Worms 2



Jak už se stalo tradicí, na straně 130 opět naléźáte soutěž, a protože máme nabídek na dárky pro vás více než dost, můžeme vám i tentokrát předestřít soutěže dvě.

První soutěž se týká hry *Worms 2* a můžete v ní vyhrát trička, čepice, podložky pod myš a dokonce hodinky s tematikou *Wormsů 2*. Následující otázky jistě pro ty z vás, kteří si pozorně pročetli rozhovor a recenzi, nebudou ničím složitým, a tak se již teď těšíme na tu kopu odpovědí, kterými nás zasypete.

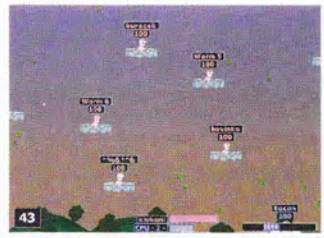
1. Tvůrci hry Worms 2, tedy legendární Team17 (Project X, Alien Breed apod.), proslulí svojí činností především na počítačích:
a) Amiga
b) Sony Playstation
c) ZX Spectrum

2. Worms 2 jsou:
a) 2D
b) 3D
c) 4D

3. K originální hře samotné je navíc ještě přibalen:
a) editor
b) mapa
c) střevlík

4. Reálnou předlohou pro grafickou vizáž bojovných a současně legračních červíků je:
a) moučný červ - lichofilis monodea
b) žížalka bojovná - pidalkus tyranus
c) nemají žádnou skutečnou předlohu









Soutěž s firmou ABM

o hru Dreams: To Reality



Druhou soutěž jsme pro vás dnes připravili ve spolupráci s firmou ABM, která nám do soutěže věnovala tři exempláře úžasné, fatální, dechberoucí adventury *Dreams: To Reality*. Otázky následují.

1. Hra Dreams: To Reality byla ve SCORE ohodnocena jako:
a) SCORE HIT
b) SCORE TIP
c) SCORE HIP HIP

2. Která firma hru vyrobila:
a) Ocean
b) Cryo
c) Sierra

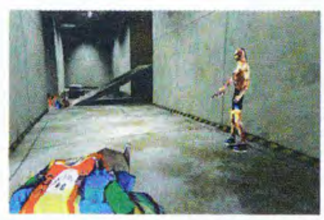
3. Hra je výjmečná tím, že je:
a) v sedmi jazycích
b) černobílá
c) obsahuje umělecký rozměr

4. Hru nejlépe vystihuje slovo:
a) dekadentní
b) surrealistická
c) bizarní

5. Byla ve hře použita technologie motion capture?
a) ano
b) ne
c) místy

Odpovědi zasílejte nejlépe na korespondenčním lístku s označením SOUTĚŽ 49 na adresu:

SCORE
Krupkovo náměstí 3
Praha 6, 160 00.





Výherci soutěže o hru Incubation

Správné odpovědi ze soutěže ze SCORE 47 týkající se hry Incubation:

1. Velitel kolonie Chromos se jmenuje Urelis, tedy 1 c).

2. Incubation nejvíce připomíná hru Hired Guns, tedy 2 c).

3. Zajímavou vlastností ve hře je přehřívání zbraní, tedy 3 c).

4. Incubation běhá minimálně na P90, 16MB RAM, tedy 4 a).

5. Úvodní briefing předchází každou misi, tedy 5 a) - tedy malý chyták.

Výherci:
Josef David, Praha 9 - Kyje
Adam Fendrych, Praha 6
Heda Jungmannová, Kublov
Pavel Valčík, Sobůlky
Darina Kroutilová, Pardubice


PlayStation
BONTON land megastore
Václavské náměstí 1,
Praha 1
Playstation store
Navštivte nově otevřenou prodejnu!
2. suterén megastoru
Bontonland v paláci
Koruna
Největší výber her pro
Sony Playstation
7 hracích konzolí Playstation
Sony Playstation příslušenství.
Velký výběr multimediálnych her pro vaše počítače

score